80 SAYFA

STARCRAFT STRATEGY GUIDE

AYLIK
BİLGİSAYAR
OYUN
DERGİSİ
TEMMUZ
1998
SAYI: 39
650.000 TL
(KDV DAHİL)

GAMESHOW

PC OYUNLARINDA TÜRKİYE'NİN 1 NUMARASI

02

ULTIMATE RACE

BLACK DAHLIA

TOSHINDEN 2

FORSAKEN

UNREAL

U.S.M.98

ARMYMEN

SANITARIUM

SOLDIERS AT WAR

M1 TANK PLATOON 2

PANZER COMMANDER

MIGHT & MAGIC VI

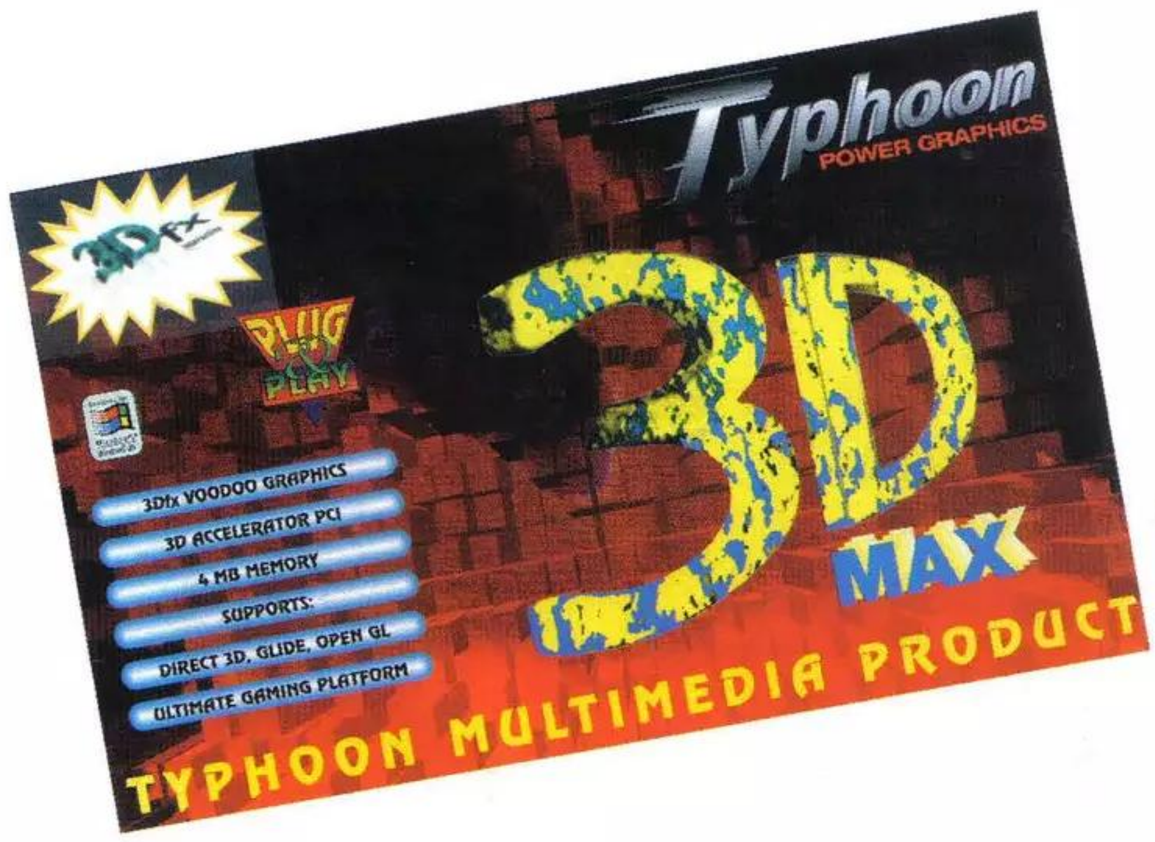
B-BÖLGESİ, CHEATS, ENGİN ABLA, INTERNET, FRP VE MAGIC KÖŞELERİ

Typhoon

Avrupa`nın bilgisayar devi Typhoon Anubis artık Kutaicom güvencesi ile Türkiye'de...

MEVCUT GRAFİK KARTINIZ NE OLURSA OLSUN TYPHOON MAX 3D OYUNLARINIZI İNANILMAZ KILACAK

- ✔ 3DFX Vodoo chipset
- ✔ 4 MB memory
- ✔ Direct 3D, Glide, Open GL
- ✔ Olağanüstü oyun performansı
- ✔ Yüzlerce oyun desteği



Typhoon

- ❒SOUND SYSTEM
- ❒VIDEO GRAPHIC SYSTEM
- ❒JOYSTICK, CYBER GAME SYSTEM
- ❒MODEM
- ❒ACCESSORIES

TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ:

KUTAI Com

ULUSLARARASI ELEKTRONİK SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ.

BÜYÜKDERE CAD. SİVRİTAŞ SOK. NO: 11/1 MECİDİYEKÖY / İSTANBUL

TEL: (+90 212) 266 6151 - 266 7319 - 266 3325 - 266 472 - 273 2855 - 273 2856

FAX: (+90 212) 266 0353 WEB SITE: www.kutai.com.tr e-mail: kutai@turk.net

It IS My War

Bir adamın geçmişi ile savaşı bu,
Kor Savaşçıları, Vec ve Dal'ın
yarınlarının kavgası.
Rath düzlüklerinde
yüzyılların kızgınlığı,
en sonunda kendi
sesini buluyor.
Bu kutsal bir savaş.

Exodus™

The Rath Cycle™

Temmuz 1998

MAGIC The Gathering

Wizards OF THE COAST®

Türkiye Distribütörü, Büyük Mavi Yayıncılık ve Reklamcılık Ltd. Şti.
Abdi İpekçi Cad. Milli Reasürans Çarşısı No:61 D.12 Teşvikiye/Nişantaşı/İSTANBUL Tel: 212 2404057 Fax: 212 2464574 E-MAil:coskunk@turk.net

Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, The Rath Cycle, and *Exodus* are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. Illus. by Pete Venters. ©1998 Wizards of the Coast, Inc.

GAMESHOW

Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd Şti.
Adına Sahibi
M. EMİN GÜR

Genel Yayın Yönetmeni
MERT TOPÇU

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
TİMUR ÇATAKLI

Yayın Danışmanı
POLAT YARIŞÇI

Reklam Sorumlusu
ENGİN SÜZEN

Halkla İlişkiler
ÖZGÜR GÜLTEKİN

Kapak Tasarım ve Sayfa Düzeni
MERT TOPÇU

Web Master
TİMUR ÇATAKLI

Yazarlar
(alfabetik sırayla)
Tuğhan Arslan, Burak Bayburtlu, Burçak Caner, Timur Çataklı, Muhammet Dabiri, Muammer Derebaşı, Ahmet Ergen, Özgür Gültekin, Mennan Kara, Engin Süzen, Mert Topçu, Emir Turan, Polat Yarışçı, Hüseyin Yeşilbaş

Renk Ayrımı
Diacan (212) 519 45 49

Baskı ve Cilt
Şan Ofset (212) 233 05 88

Genel Dağıtım
BİR-YAY A.Ş.

Yazışma Adresi
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İşhanı No:2/5 Beşiktaş,80690,İstanbul

Telefon
(212) 260 02 25
(212) 260 37 76

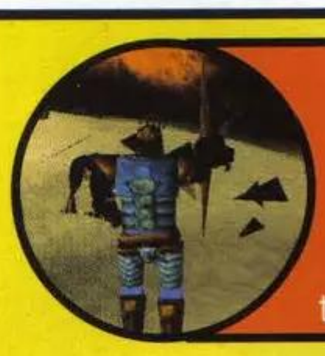
Fax
(212) 259 07 91

E-Mail
gameshow@gsmnet.com

Web Site
http://www.gsmnet.com

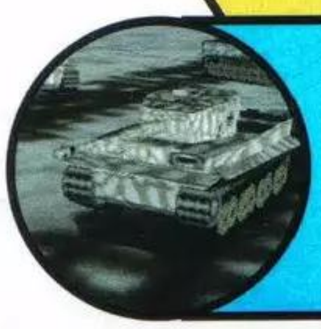
Hesap Numaraları
İş Bankası Beşiktaş Şubesi
1008-2420980
Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi
1068042-1

NOT:
- Ne gülüyosun lan salak.
- Abi üst makama dilekçe verdim, tayinimizi istedim.
- Sen ne kuş beyinli bir adamsın ya. Kabul edecekler mi sanıyorsun?
- Etsinler abi ya, lütfen yaa, ben çok sıkıldım artık bu işten, bize çok eziyet ediyorlar. Rüyalarıma giriyor. Her sabah **"GameShow elinden geldiğince Basın ve Yayın yasalarına uyar. Bütün yazıların telif hakkı GameShow'a aittir.Öyle Cut,Copy,Paste yapılamaz. Yazıların sorumluluğu yazarına, reklamların sorumluluğu reklam veren şirkete aittir"** diyerek uyanıyorum.
- Ah benim saf evladım, saftirik evladım. Üzüldüm şimdi, gel omzuma yaslan.
- Huoopp, sen de bizi iyice topoş yaptın ya. Ben gelmem öyle işlere.



BEAST WARS 10
Filmlerin oyunlarını yaptıkları yetmemiş gibi çizgi filmlere de el attılar. Dinazordan da robot mu olurmuş. Nasıl bir transformasyondur ki bu. 3D arcade olarak dikkate alınabilir.

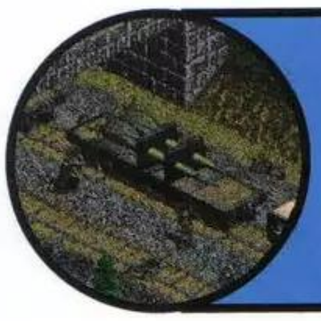
OUTWARS 12
Interplay Fallout'dan sonraki oyun suskunluğunu iki güzel oyunla bozdu. İlki, biraz Tomb Raider kokuyor. İkincisi de bu sütunlarda. Beni izlemeye devam edin.



PANZER COM. 14
Nedir bu ay tanklardan çektiğimiz. Siz 2.Dünya Savaşı'nda tank kullanmak ister miydiniz bilemiyorum ben her zaman Panzer'lerden olmayı tercih ederim.

M1 TANK PL. 18
Elini sallasan tanka çarpıyor demiştim değil mi? Grafik ve efektleri saymazsak birincisinin hemen hemen aynısı olduğunu söylüyor Kumandan Hüseyin.

PLANE CRAZY 22
Oyun sayısı çoğaldıkça standartları biraz aşağı çektiğimizin kanıtı olarak uçak-arcade Plane Crazy'i seçtik. Hızlı yaşa genç öl cesedin yakışıklı olsun oyunu.



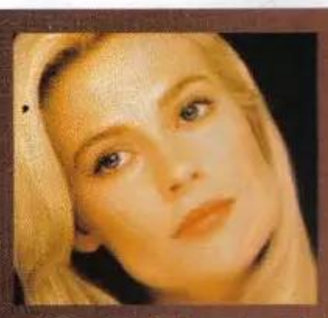
SOLDIERATWAR 24
2. Dünya Savaşı'nı bu oyunlar sayesinde neredeyse yakın Türk tarihinden daha iyi biliyoruz. İyi bir stratejistyenseniz (varsa böle bir iş yani) müttefiklerin eli size bakıyor.

REDNECK R.2 28
Eli tüfek tutan doom-gibin kahramanı oluyor. Bizim tanıdık kafadarlar ikincisi ile doom-gibin'lere pek de yeni bir tad getirmiyorlar sanki.

ARMYMEN 30
Biz çocukluğumuzda plastik askerlerle oynar, kalelerini tanklarını yakardık. Şimdiki gençlik çok şanslı azizim. Bizim zamanımızda yoktu bu teknoloji.

B BÖLGESİ 62

NEWS 04



E. ABLA 70

CHEATS 66

SAYI: 39

MIGHT&M.6

Daggerfall'un bütün kötü yanları telafi edilerek yepyeni bir dünyada geçen son zamanların en iyi frp'si. Beşe kadar kasmışlar ama altıncıda altılıyı tutturmuşlar (tamam, kötü espri :P)
34

ULT.SOC.MAN.

Oyuncu data'larını update etmişler, isminin de sonuna 98'i eklemişler. Olmuş mu size USM98. Olmamış. Ama son zamanlardaki menajerlik eksikliği için belki.
38

FORSAKEN

3D Fx'in büyüsü her geçen gün rüyalarımıza girmeye devam ediyor. İnanılmaz grafikler eşliğinde Descent'in tahtını yer ile yeksan eden bir oyun. Üstelik voodoo 2 bilem destekliyor.
42

BLACK DAHLIA

Kara yıldız çiçeği. Sihirli muücehverin peşinden koşanların inanılmaz sürükleyici, muhteşem atmosferli, çok uzun macerası (8 CD). Kesinlikle oynayın...
44

TOSHINDEN 2

Nedir bu Finish Him'lerden Babality'lerden. Biz bıktık yazmaktan siz bıkmadıysanız tekmeden, aparkattan Toshinden tavsiye olunur mu acaba? Hem de ikincisi...
48

SANITARIUM

Bu ay amma çok adventure oyunu gelmiş. Ama orta çağda geçeni hiç gelmemişti. İşte bu oyun bu açığı kapatıyor... Allah'ım neler diyorum ben yaaaa.
50

UNREAL

Son zamanlarda gelen doom gibinlerin en iyisi. Kesin alın, mutlaka oynağın. Allahım bu gördüğüm gerçek olamaz diyeceksiniz (ay, ay, kelime esprisi de yapar mışım?)
54

SPEC OPS

Doom gibin oyunlar bu ay da peşimizi bırakmıyor. Üst komşusuyla pek yarışacak gibi değil ama kendi çapında elinden geleni yapıyor işte. Yazık ona...
58

Geçen ay aldığım, son sayımızı beğendiğinizi belirttiğiniz eleştirilerin hoşuma gitmediğini söylesem yalan olur. Özenerek, çok uğraşarak, yaptığımız derginin beğenilmesi, hele hele son zamanlarda aldığımız hep olumsuz eleştrilerden sonra bizi, en azından beni, tekrar ateşlendirdi. Bu ayki sayıyı hazırlarken sanki biraz daha fazla özendim. Derginin çıkmasını daha bi heyecanla bekliyorum sanki...

Overdose artık kendi başına buyruk, iç işlerinde bağımsız, federe bir dergi olarak yayın hayatına devam ediyor. İzninizle Overdose'un çıkış hikayesini anlatmak istiyorum.

Daha önce de söylediğim gibi Mart ayındaki arada karar vermiştik, ayrı bir dergi olarak Overdose'u çıkarmaya. Polat'la konuşup bütün sorumluluğu onun üzerine yıkmamız, pek zor olmadı. İçinde hala canlı kalmayı başaran sayfa yapma içgüdülerine yenilip sayfaları hazırlamaya başladı. Evine kapanıp dergi işleri ile ilgilenirken, bir dönem haber alamadık Polat'dan.

Dönem sonunda dergiye gelip sayfaları bize gösterdi. Biz de "Polat, abi bunlar karalamalardı herhalde, hadi şimdi gerçeklerini göster" dedik. Meğer karalama sandıklarımız Polat'ın Overdose için yaptığı sayfalarmış. Bir şans daha verelim, sayfaları ters çevirip tekrar bakalım dedik. Çevirdik, baktık, anlamadık. Dergi o gün matbaaya girmeyecek olsaydı belki birşeyler yapabilirdik ama olmadı işte.

Şaka bir yana, biz Overdose'un son halinden gayet memnunuz. Aldığımız eleştrilerde bu yönde. Kendi çizgisi ile Overdose bizlerle beraber olmaya devam edecek.

Kim bilir, belki birgün dışişlerinde de bağımsız, tek başına, kendi çapında bir dergi olur.

Allah büyük!

☒ M.Emin Gür

MAGIC 75

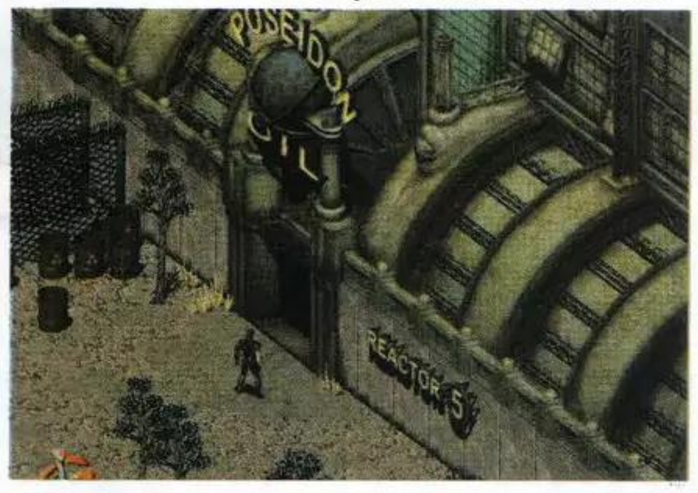
FRP 72

ARARIM 76

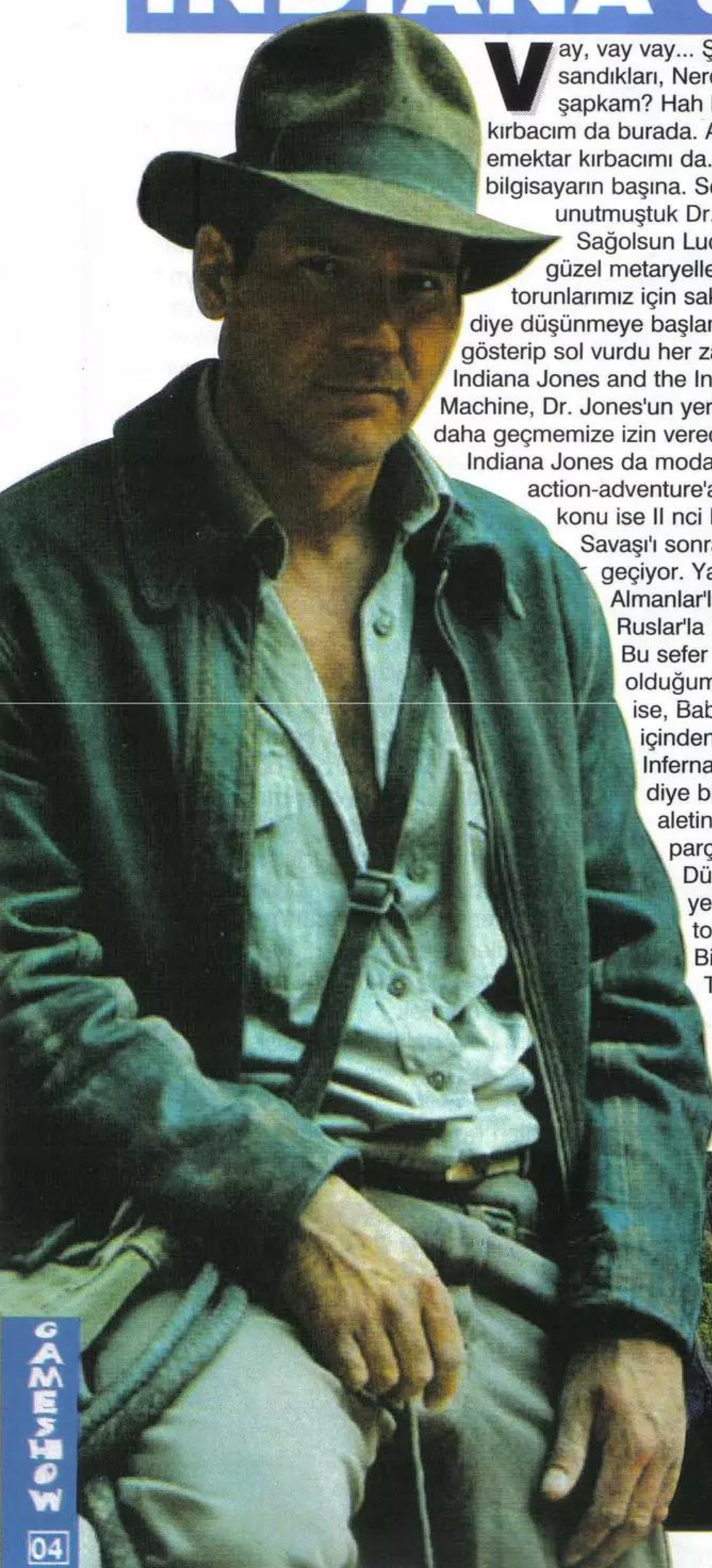
ONLINE G. 78

FALLO

Oh be, en sonunda geliyor işte. Ne mi geliyor? Fallout 2 tabii ki. Şimdiye kadar yapılmış en iyi RPG oyunları arasında sayabileceğimiz Fallout'un torunu Fallout 2; bu Sonbahar'da görücüye çıkmaya hazırlanıyor. Hepsi bir yana son zamanlarda oynarken herkesin gerçekten zevk aldığı oyunlardan birisiydi Fallout. Sadece eskisinin aynısı bile olsa alınıp oynanabilirdi. Ama Interplay oyunun ikinci bölümüne pek çok yenilik koymuş. Şu an için bu bizim iştahımızı artırmaktan öteye geçemiyor tabii. Daha kaliteli grafikler ve animasyonlar, ara ara cutscene'ler, çok geniş bir yelpazeye sahip RPG rutinleri, Fallout 2'yi daha da cazip kılıyor. Bu sefer waterchip'imiz de bir sorun yok ama Vault 13'ün

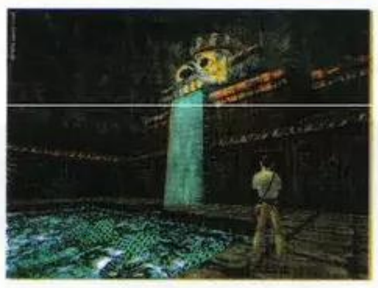


INDIANA JONES



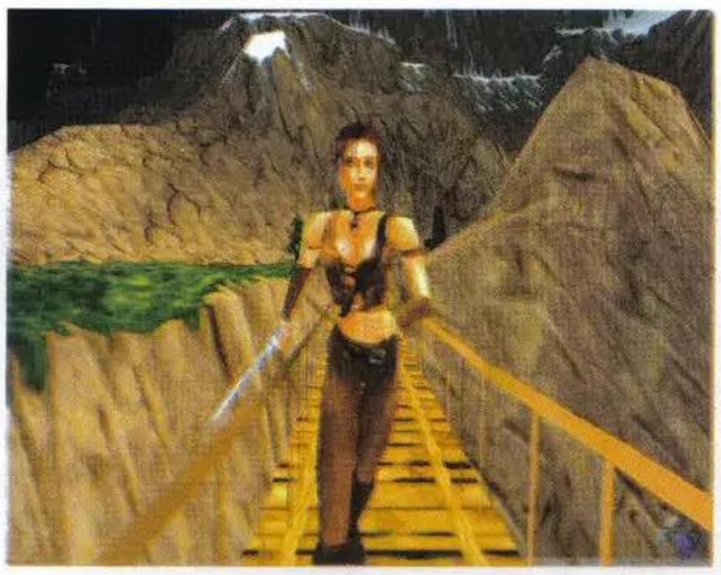
Vay, vay vay... Şöyle açalım sandıkları, Nerde benim fötr şapkam? Hah burdaymış. kırbacım da burada. Alayım elime emektar kırbacımı da. Geçeyim bilgisayarın başına. Seni tamamen unutmuştuk Dr.Jones.

Sağolsun Lucas Arts, en güzel metaryellerini bizim torunlarımız için saklıyor galiba diye düşünmeye başlamıştım ki; sağ gösterip sol vurdu her zamanki gibi. Indiana Jones and the Infernal Machine, Dr. Jones'un yerine bir kez daha geçmemize izin verecek. Bu arada Indiana Jones da modaya uyup, 3D action-adventure'a kaymış. konu ise II nci Dünya Savaşı'ı sonrasında geçiyor. Yani artık Almanlar'la değil, Ruslar'la uğraşacağız. Bu sefer peşinde olduğumuz garip alet ise, Babil Kuleleri'nin içinden çıkarılan Infernal Machine diye bi alet. Bu aletin eksik parçalarını Dünya'nın çeşitli yerlerinden toplayacağız. Biliyorum, Tomb Raider gibi olmuş ama, bir kez daha Indiana Jones olmak istemez misiniz acaba? Sizi bilmem ama önümüzde ki ay çıkıyor ve ben kesinlikle kaçırmıycam.



DRAKAN

Bu kılıç ustası hanım kızımızın kılıcını ustaca kullanmaktan başka marifetleride var (aman canıım, hemen de yanlış anlıyorsunuz). Mesela Dragon'a binmek. Şaka bir yana Rynn (hanım kızımız oluyor), büyük Red Dragon'la bir anlaşma yapmıştır. Buna bağlı olarak OverLord Kulrik'i (isme bak; Kulrik... karizma sıfır) öldürmek üzere dragonuna atladığı gibi yola çıkar. Bundan sonrası malum hikayeler işte. Kendimizi bir 3D Action'un ortasında buluveririz. Bana nedense Tomb Raider ve Die by the Sword'u hatırlatan Drakan'ın yapımcı firmaları Psygnosis ve Surreel Software (o ne be). Henüz tasarı ismi olan Drakan, Ocak 99'da tamamen değişik bir isimle piyasaya çıkabilir. Bunun yanında Psygnosis'den son zamanlarda kaliteli bir oyun göremedik bir türlü. Şeytanın bacağını kırsalar artık diyorum.

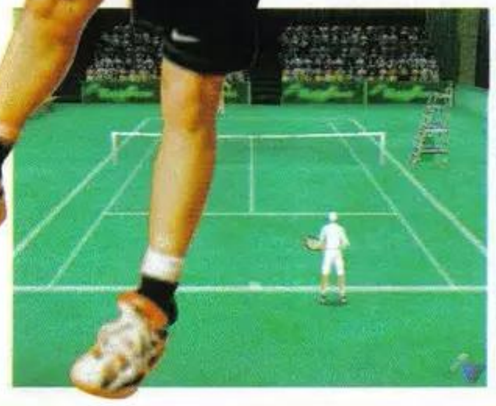


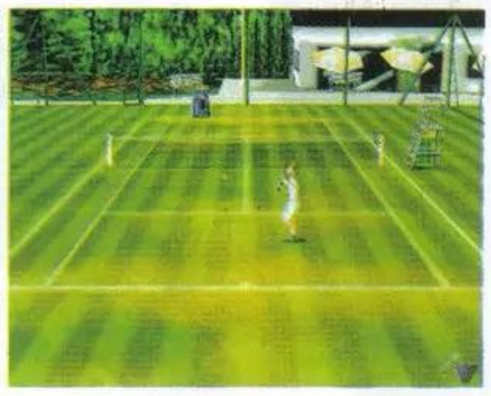
UT 2

bütün rezervleri yavaş yavaş azalmakta. Biz de Allahın emri, peygamberin kavliyle; Garden of Eden Creation Kit isminde bir şey arayıp bulmak için yollara düşüyoruz. Neyseki bu sefer herhangi bir zaman kısıtlaması olmayacak. Bütün haritayı gönlümüzce dolaşıp, değişik tecrübeler edinebileceğiz (size çıktı mı bilmem, ama ben dolaşırken düşmüş bir uzay gemisi bulmuştum). Fallout öldü, yaşasın Fallout 2!!

GAME,NET&MATCH

Arka arkaya 3 kez ace yaparım, çok iyi top karşılarım, itina ile backhand yaparım.Yok mu şöyle keyfime göre bir tenis oyunu. Var mı? Yok ama olacak mı? Ne zaman olacak? Şu sıralar oldu olacak yani. Çok iyi be. 13 tane saha mı olacak? Ne dedin 100 erkek, 100 bayan oyuncu rakip mi var? Ne demek hepsinin güçleri, refleksleri farklı olacak? Ne? Online da oynanabilecek mi yani, onu mu demek istiyorsun? Blue Byte çıkarıcaksa güzel olur heralde. 5 değişik kamera açısından oynayabileceğiz demek, vay be.Teknoloji ne seviyeye gelmiş be. Madem öyle gelir gelmez alıyorum bu oyunu. Hazır şu sıralar France 98'e esir olmuşken., belki kurtuluruz her akşam TV'nin başına çivilenmekten. Bi saniye İtalya-Norveç maçı başladı. Kısa bir ara verelim. Döndüğümde devam ederiz.





NINJA

Bir e-mail ile başladı Core-Design'la ilişkimiz. Türkiye'de kendi çapımızda bir dergi çıkardığımızı, Tomb Raider 2'yi kapak yapmak istediğimiz, oyunla ilgili press material (gavur böyle diyo walla), istediğimizi yazmıştık. Ertesi gün cevap geldi. En kısa zamanda TR2'nin press cd'sini göndereceklerini, dergimizi de görmekten mutluluk duyacaklarını söylüyordu Sussie Hammilton. Bizde yeni sayı çıkar çıkmaz gönderdik. Hatta GameShow ile ilgili düşüncelerini sorduğumuzda "The magazines look great - much bigger than I expected. Thanks for sending them to me" diye cevap vermişti. O zamandan beri bir başka severiz Core-Design'ı. Yeni oyunlarının da press cd'sini de hemen göndermişler. Bize de size tanıtmak düşüyor. Daha çok TR tarzı, 3d action adventure olarak, eylül gibi oynayabileceğiz Ninja'yı (tamam, isim pek yaratıcı olmamış kabul ediyoruz). Yine 3dfx desteği mevcut. TR gibi çok uzun bir adventure bizleri bekliyor. Hele gelsin de görelim, ama tarafsız davranmayacağımızı şimdiden söyleyebilirim.

AKOLYTE

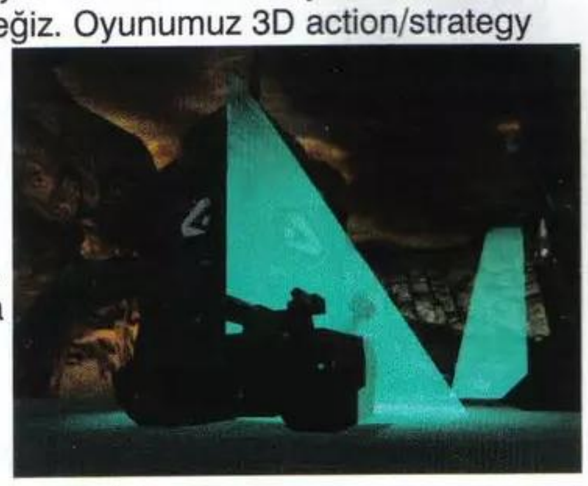
Quake sevenlerin ilgisini çekebilecek bir oyun Akolyte. Eski Evil tanrıların dünyayı ele geçirmesine engel olmak için, yeni yetme başlayacağımız büyücülük kariyerimizden başka çok fazla bir şeyimiz olmayacak oyunda. Dediğim gibi oyun esas olarak Quake'le aynı tarzda. Ayrıca bir kaç ufak puzzle da yerleştirilmiş. 4 tane kahramandan birini seçip, çeşit sayısı 100 yakın başka karakterlerle savaşacağız. Önümüzdeki Sonbahar'da piyasa sürülmesi beklenen Akolyte, bu türün severlerine değişik bir tat yaşatabilir sanıyorum. Unutmadan oyun 3D kart da destekleyecek.

RUUD GULLIT STRIKER

Fransa 98 TV'lerimize konuk olmaya başladı. Pek çok evde çerez stokları yapıldı, aile ile helalleşildi, kardeşe sarılıp öpüldü. sonra TV'nin karşısına geçilip elveda Dünya merhaba Dünya Kupası dendi. Biraz fazla mı abarttılar, eskiden Dünya Kupası TV'lerde hiç bu kadar kullanılmazdı. Mesela benim en son gödüğüm saçma reklam; bir sabun firmasının bi şekilde dünya kupasıyla ilgili reklamıydı (hede sabunlarıyla daha rahat gol atarsınız?!). İşte Rage Software de boş durmamış tabii. Firma pek çok yenilik getirmekle övünüyor oyunla birlikte. Mesela kaleciler daha akıllı olacakmış ve futbolcularda. Abi, zaten gına gelmiş futboldan. iki dakka rahat durun yav. Hem Gullit hala yaşıyormu ki?

ENFORCE

Dünyanın kaynakları hızla tükenmeye, nüfusu deliler gibi artmaya başlayınca; insanoğlu gözlerini evrenin bakire bölgelerine dikmeye başlar. En sonunda uygun bir yer bulunur. Uygun dediysek, radyasyonu bol ama kaynakları uç noktada, 5 tane uydusu bulunan bir gezegen sistemidir bu yer. Dünya'daki özel şirketler arasında bu sistemde yer kapma yarışı başlar. Bu yarış ufak sürtüşmeleri de beraberinde getirir. Biz de kendi firmamızın tesislerini korumakla görevliyiz. 3 adamımızı da yanımıza alarak olaya giriyoruz. Yani gireceğiz. Oyunumuz 3D action/strategy olduğu için hem cins cins araçlar (battletech'ler, tanklar, vs) kullanıcaz. Hem de bir haritadan wingmen'lerimize komutlar verebilecez. 99 başlarında piaysaya çıkacak olan Enforce, battletech hayranlarını mutlu edebilir kanımca.



GUNMETAL

Abicim şöyle bir kenera çekil hele, yer Gunmetal abimize. Kendisi çok muhterem eşi, benzeri zor bulunur bir oyunumuzdur. Hardware 3D destekleyipte, 3D'siz de aynı performansı garantilediklerini iddia eden oyunlardandır kendileri. Hem de düşük konfigürasyonlarda. Eğer harbiden böyleyse başımızın üstünde yeri var. Bu sıcak aylarda çıkmasını beklediğimiz Gunmetal, ayrıca multiplayer'dan çok single player olayına önem verecekmiş. Ay gözlerim yaşardı sevinçten. Sağolasın Mad Genius, bizleri düşündüğün için.

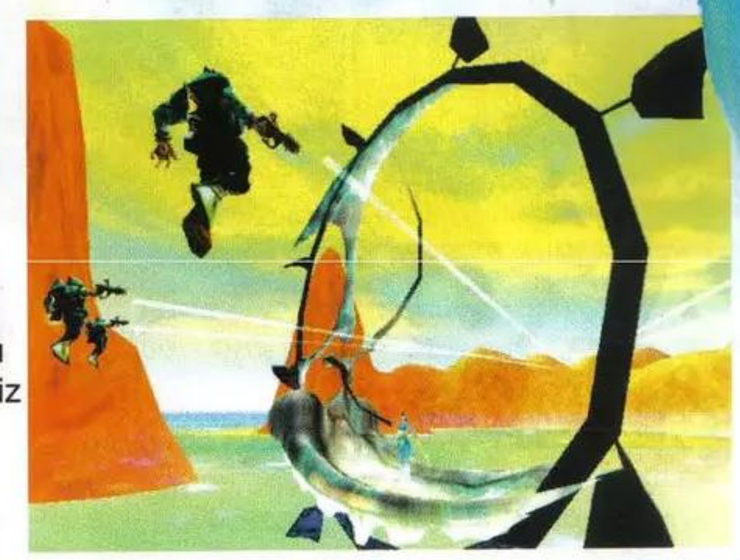
EXPENDABLE

Bilmem Commando oyununu hatırlayanlarınız var mı? Hani yukarı doğru ilerleyen bir askerimizi vardı. Bütün düşmanları ezer geçerdik. "Abi, tek kişiyle koca orduyu nasıl yeniyoruz?" gibi soruların akıllara gelmediği zamanlardı. Tek kişiyle dünyayı fethetmek bile çok normaldi oyunlarda. İşte bu firma daha kendisine o soruyu sormamış anlaşılan. Çünkü oyunumuz

Commando'daki gibi tek kişilik bir orduyla, devamlı ileri doğru koşup, ortalığı temizlemeye dayanıyor. Bir nevi Shoot'm-Up yani (Shoot'm Diagonal esprisi yapanlar, hemen camdan aşağı atlasınlar). Bu ay piyasaya çıkmasını beklediğimiz Expendable, stres atma oyunlarımızın başına yerleşeceğe benzer. Puzzle çözüp, render izlemekten bıkanlar için ilaç niyetine.

GIA

MDK'nın yapımcıları en sonunda yeni bir oyunla karşımıza geliyor. Hakaten arayı fazla açmışlardı. Ama bu sefer tek kişilik bir arcade oyunu yerine, 3 adet ırkın arasından seçim yapabileceğimiz action/strategy olayına girmişler. Şimdi burda bi duralım kardeşim. Real-time strateji dediniz, Ok dedik. Strateji-simülasyon dediniz ona da Ok dedik. Yahu action/strategy nasıl olur be kardeşim. Var mı böyle birşey. Hayır bu ay açıkladığım 2 nci action-startegy oyunu. Korkarım bu edepsizler azıtıp, daha

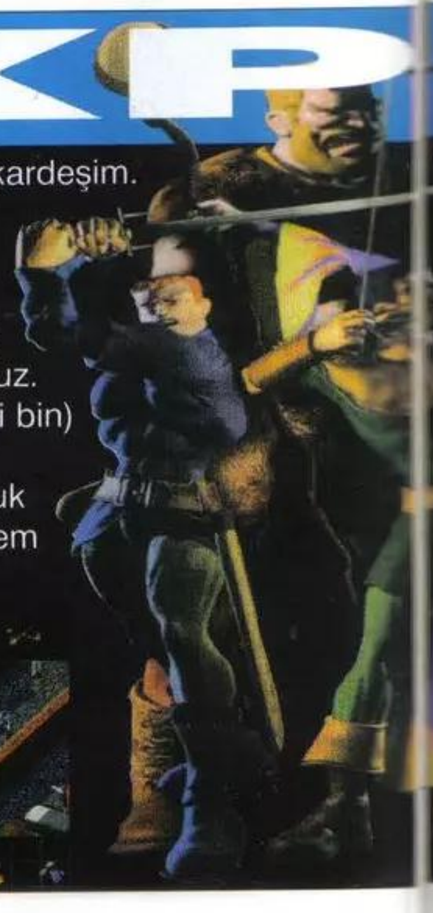


TRIBAL LORE

Bakalım elimizde neler var. 4 adet oynanış tarzı birbirinden farklılı ırk, 1 adet büyü gücünün hakim olduğu fantastik bir dünya, 1 adet büyü savaşları aksiyonu, 1 tutam hoş ve şirin grafik, 1 adet 3D oyun motoru ve son olarak da 4 kişilik multiplayer seçeneği. Hepsini bir kapta karıştıralım. Biraz perspektif verip,1998 Sonbaharı'na kadar bekletelim. Üzerine bir miktar Gremlin sosu dökelim. Pişmesini bekledikten sonra sıcak servis yapalım. Afiyet olsun...

HEXP

RPG fanları!! Şişt, sana diyorum, baksana buraya bi kardeşim. Hah, şimdi eğer Internet bağlantınız yoksa hemen gidip ediniyorsunuz. Hexplore bir online RPG oyunu. 16 değişik karakterin içinden seçiminizi yapıp, bunları çeşitli güç ve özellikler donatıyorsunuz. Daha sonra da kendinize uygun bir parti bulup adventure'a başlıyorsunuz. Önünüzde ki dünya da 120 değişik silah, 7000 (yazıyla yedi bin) düşman (bileğinize kuvvet), 3 adet zorluk seviyesi, LAN, Modem veya Internet'ten

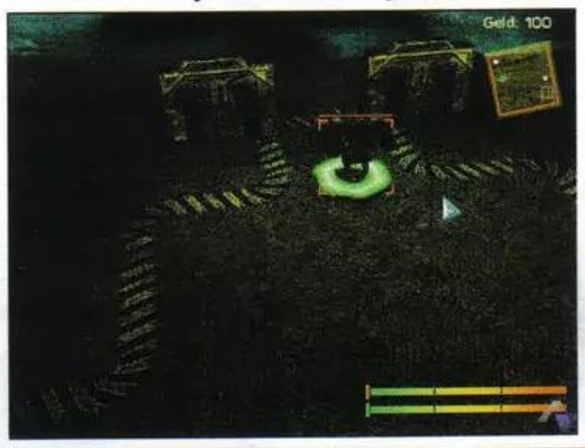


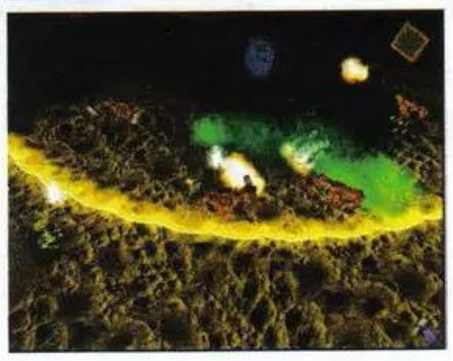
STATOSPHERE

Stratosphere, çok yüksek dağların tepesinde, başka bir deyişle gökyüzüne kaleler inşa edip, rakiplerimizle savaşlar yapabilmemize izin verecek bir strateji oyunu olarak piyasaya çıkacak. 60'dan fazla değişik ünite, 24 değişik göreve sahip olacak oyun, Internet kullanıcılarının yakından tanıdığı Netstorm isimli online oyunun bir benzeri. Ve tabii ki daha da geliştirilmişi. Oyun 3D oynandığı gibi, 2D olarak da oynanabiliyor. Bu sıralar çıkmasını beklediğimiz Stratosphere, renkli grafikleriyle değişik bir tat verebilecek.

ROBO RUMBLE

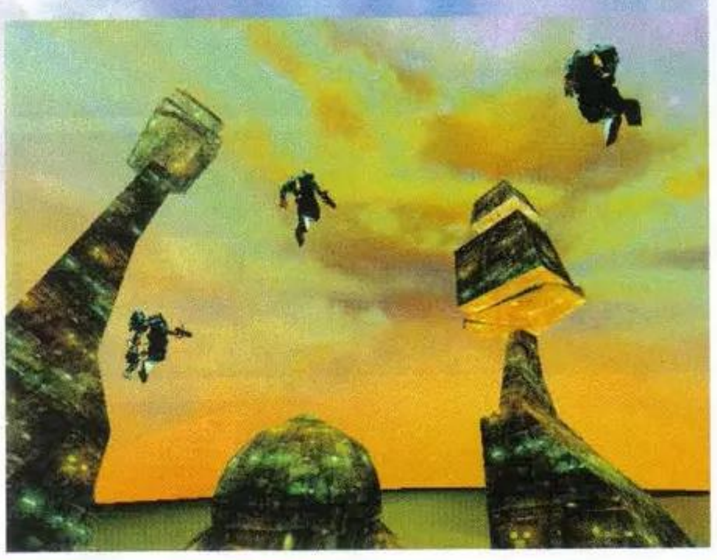
Hmmm. Şu gövdeyi alalım, bu kollar nasıl durdu? Yok olmadı bu kolları değil yanındakini deneyelim. Hah. Bu oldu. Şimdi bir kaç silah ekleyelim. Şundan, şundan ve şundan olsun. Evet, bi tanede destek birimi ekleyelim. Shield sistemi mesela. Bakalım robotumuz nasıl oldu. Hah ha, işte benim Terminator'ım. Evet bu mavradan da anladığınız gibi Robo Rumble'da unit'lerimizi ellerimizle hazırlıyoruz. Tarz olarak 3D aksiyon strateji (ben size demiştim) olan Robo Rumble'da, Topware çeşit problemine bir çözüm bulmuş gibi. Konu olarak ise Mars'la Dünya arasında çıkan bir savaşı ele almışlar. Biraz bayat (çok bayat) bir konu olmasına rağmen, bu unit meselesi yüzünden oyun gerçekten ilgimi cezbetti. Şu an için çıkış tarihi belli olmayan oyun, çıktığında gerçektende farklı olacak gibi.





NTS

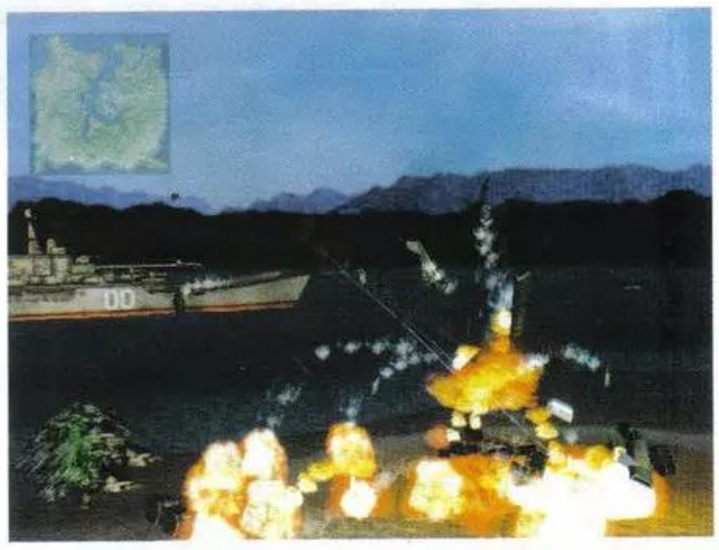
falasını da çıkarmasınlar. Aslında grafikeri de pek fena değil gibi. MDK'dan tam not almış olmasalar, kusmaya devam edebilirdim ama yine de nedense oyun güzel olacakmış gibi geliyor bana. Giant deyince aklıma geldi, Bladesinger için Ring of Giant Strenght aranıyor (Belt de olur). Temiz ve doktordan olması tercih sebebidir. Para konusunda sıkılmayın, bi sürü Fool's Gold büyüsü var elimde. Bi şekilde hallederiz yani. Neyse Giants olsun ama böyle olsun, gelsin beni öldürsün diyorum başka birşey demiyorum (bkz yan tarafataki resim). Bi de Allah belamı vere diyorum, devirdik çamları yine.



HOSTILE WATERS

Carrier Command'ı bilen var mı aranızda? Yok mu? Hmm. şimdi düşünün ki bir adet uçak geminiz var. bu geminin içinde hava, kara ve amfibik savaş araçlarınız mevcut. Ve bunların her birini ayrı ayrı kontrol edebiliyorsunuz (simülasyon bazında). Amacınız ise haritada ki adaları ele geçirmek. Carrier Command'ın mantığı böyleydi (eski oyundur, Amiga'nın ilkleri).

Şimdi Hostile Waters için bu sisteme Red Alert'ı ekleyiverin. Ortaya ne çıktığını anlayabildiniz mi? Valla ben hiç bişey anlamadım. Bu oyun türlerini karıştırma işi güzel de artık biraz abartmaya başladılar gibi geliyor bana. Carrier Command'ın hatrına gelince bir göz atarım, neymiş ne değilmiş diye. Yoksa pek işim olmaz gibi.



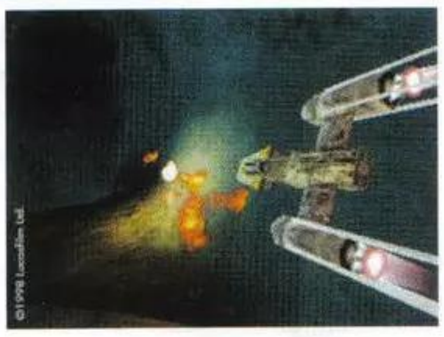
LORE

bağlantı seçenekleri ve ekip kurma özelliği yer alıyor. Koskoca bir dünya'da maceradan maceraya koşup, karşılaştığınız karakterlerle iletişime geçebileceksiniz. bir de ay sonu gelecek telefon faturalarını da experience niyetine sayabilirsiniz. Babanız, faturayı gördüğünde çok sıkı bir maceraya hazırlayın kendinzi. Turnet'in attığı kazığı da hala unutmuş değilim. Paraya doyamadılar adamlar. Bu hoş oyun belki de bir çoğumuzu MUD köşelerinden kurtarır diye düşünüyorum. Bir ihtimal ben de kurtulurum belki.

BARRAGE

Arcade Shooter arenasına yeni bir oyun geliyor. 3D olacak oyunun grafik kalitesi şu anki standartlara göre mükemmel ötesi (olur da; 3 sene sonra gülmeyin diye "şu anki standartlar" dedim). Yanlız oyunumuzun ufak bir problemi var. O da istediği sistem ihtiyaçlarını karşılamak için kendi sistem ihtiyaçlarımızdan vazgeçmemiz gerektiği. P-II 300 ve 3D hızlandırıcı kart gibi kelimeler sıkça tekrarlanıyor tanıtımında. Ben görmemezlikten geldim, siz de öyle yapın.

S.W.ROGUE SQUADRON



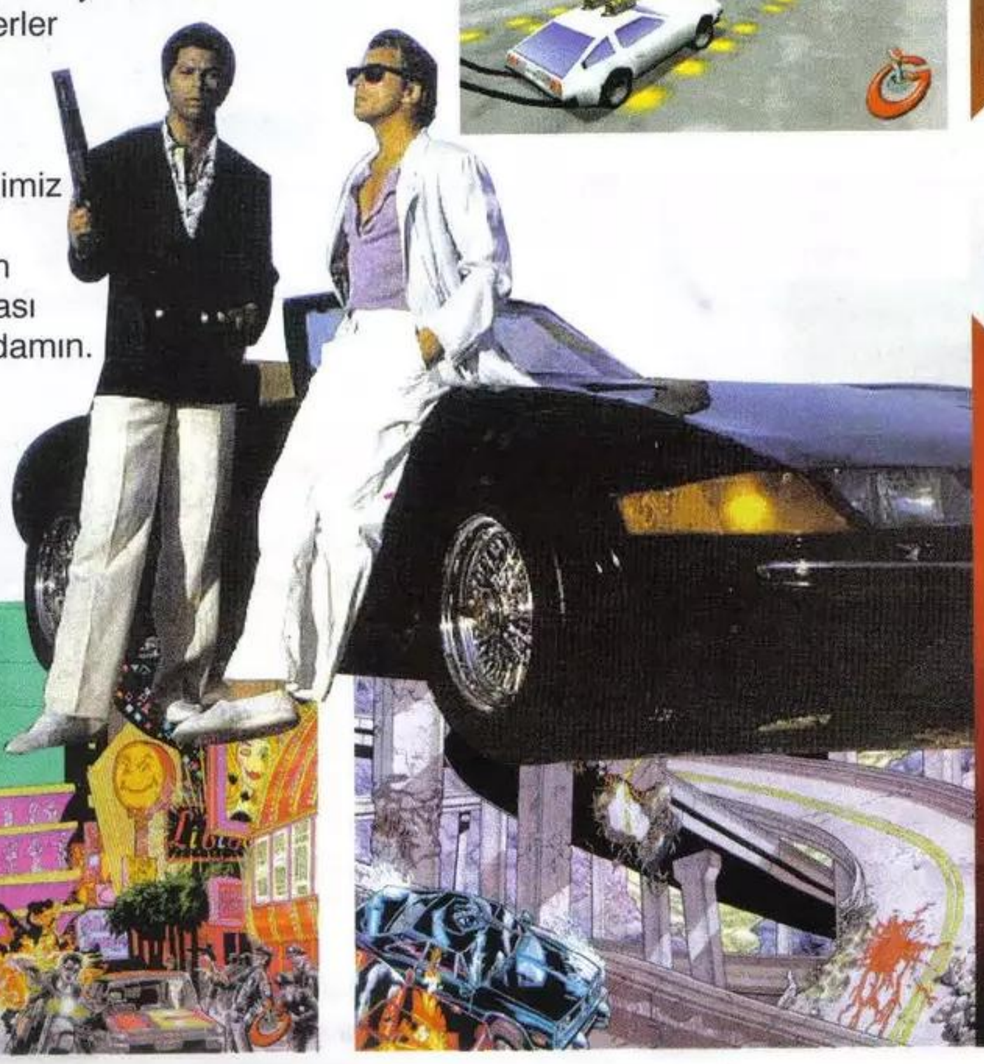
Shadows of the Empire oyunun en beğendiğim bölümü, ilk bölümdür. Hoth Gezegeni'ne (buzlarla kaplı olan gezegen) İmparatorluk güçlerinin saldırmasıyla, Snowspeeder'lar havalanır ve AT-AT'lere karşı bir savaş başlar. İşte oyunun bu kısmındaki Snowspeeder simülasyonu benim en sevdiğim bölümlerden biridir. İşte Lucas Arts'a benim gibi düşünen bi dolu hayran, bu hislerini dile getirmişler. Lucas Arts da bunu dikkate değer bulup, aynı sistem ve rutinleri kullanan Star Wars: Rogue Squadron'u hazırlamış. Oyunun grafikleri göz kamaştırıcı. Ve bildiğiniz üzere tam anlamıyla bir simülasyon değil, arcade tarzı biraz daha ağır basıyor. Rogue Squadron zaman periyodu Star Wars serisinin, A new Hope ve Empire Strikes Back isimli bölümleriyle aynı. Luke Skywalker'ın Death Star turları attığı Rogue Squadron da uçabilmek bu ay, bilemediniz öbür ay bize de nasip olacak inşallah.

KNIGHT AND MERCHANTS

Aman aman, Age of Empires'dan yeterince çekiyoruz dergi olarak. Şimdi bi de kopyalarıyla uğraşmayalım desem de kim dinleyecek ki beni. Topware firması da beni kaale almayanlardan. Oynanış tarzıyla AOE'nin çok benzeri olan bir oyun hazırlıyorlar. Oyunun zamanı ise Ortaçağ'da geçiyor. Yanlız firma real-time işini biraz abartmış. Oyundaki adamlarımızın acıkması gibi bir problemle karşı karşıyabiliyoruz mesela. Bundan sonra ki oyunlarda ne olur acaba diye düşünüyorum. İhtiyaçlarını gidermek için tuvaletler mi? Yoksa çocuklarını okutmak için okullar mı? Lütfen kardeşim, AOE işi tadında yakalamış işte, abartmanın alemi yok değil mi? Koskoca ordunun askerlerinin karın açlığıyla ilgilenecek değiliz heralde. 20 tane görev ve 10 tane multiplayer map barındıracak olan oyun, Ağustos civarlarında piyasaya girmeye hazırlanıyor. Age of Empire'ın dergiye verdiği büyük zararlardan sonra Allah sonumuzu hayır etsin diyorum.

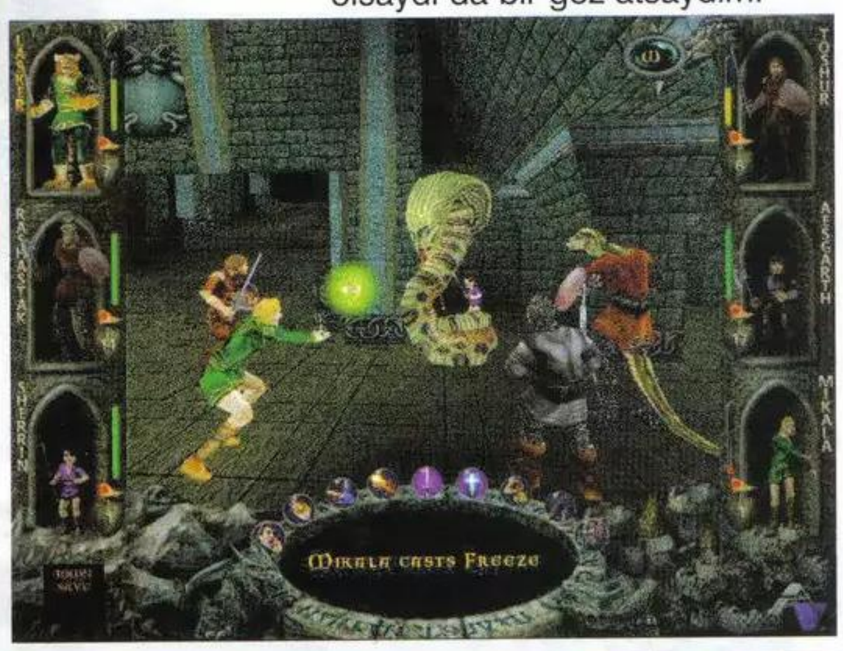
INTERSTATE 78

Interstate 76'yı çok beğendik severek oynadık. Hatta nitropack'ine bile bir göz attık. 3D kart desteğiyle oyun daha bir güzelleşti. Ama şimdi yeni bir rakamla tekrar karşımıza geliyor. Interstate 82. Konu olarak birincisiyle aynı mekanda ve 8 sene sonrasına tekabül eden yeni oyunumuzda, karakterlerde eski karakterler olacak. Tabii ki bir çok yenilik var. Bu yenilikler içinde en hoş olanı, bir uydudan gönderebileceğimiz yoğunlaştırılmış güneş ışınları mantığında çalışan silahımız, tanrının bir cezası gibi tepesine iniveriyor adamın. Ölüm makinesi haline getirilmiş, 80'lerin gözde hız canavarlarının şöför koltuğuna yerleşmek için hazırlanmaya başlayın.

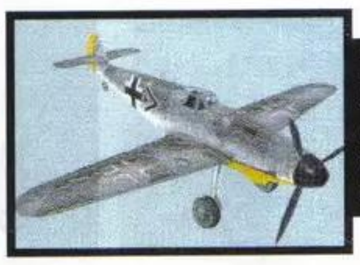


SWORDS AND SORCERY

Wizardy serisinden bir oyunu oynamak kısmet olmadı, ama inşallah Swords and Sorcery'e bir göz atacağım. Görelim bakalım, RPG olayına dedikleri kadar girebilmişler mi? Ölümsüzlüğü elde etmek isteyen bir büyücü ortalığı karıştırır ve biz de bu olaylara bir köşesinden gireriz. Ayrıca ortalıklarda kadim zamanlardan kalma sihirli bir kılıç da dolaşmaktadır. Zaten iyi bir maceracı için bunlar yeterince sağlam sebepler. Eğer Virgin Interactive'in elinden çıkacak olan Swords and Sorcery hakkında öğrenebildiklerimin yarısı doğruysa, oyun gerçektende oldukça hoş olacak. Bu arada aklıma gelmişken, Might and Magic'i mutlaka oynayın. İşi bilenlerden aldığım tiyolara göre oldukça güzel bir oyunmuş. Biraz vaktim olsaydı da bir göz atsaydım.



DeadReckoning, gelecek zamanda geçen, bir action oyunu olacak. Özel hava aracımızla, özel bir alanda yapacağımız ölümüne savaşdan galip çıkmak amaç oluyor. Özel durumlarda yemeklerden sonra iki tane alın.



FighterLegends son zamanlarda çıkan uçak simulasyonlara artık pek güven olmuyor. Ama yine de kalabalık arasından başını çıkartan, başarılı bir yapım. Siz yanık yerlerinize akşamları sürün.

Gelecek zamanda geçen bir Adventure/RPG olması muhtemel bir oyun **Star Nation**. Kendi ırkımızı güçlendirmek için Uzay istasyonları kurup savaşlar yapacağız. Gelecek zamanda yatmadan önce 2 damla.

NEWS

CAR HI-FI & ACCESSORIES

AYLIK OTOMOBİL MÜZİK SİSTEMLERİ DERGİSİ

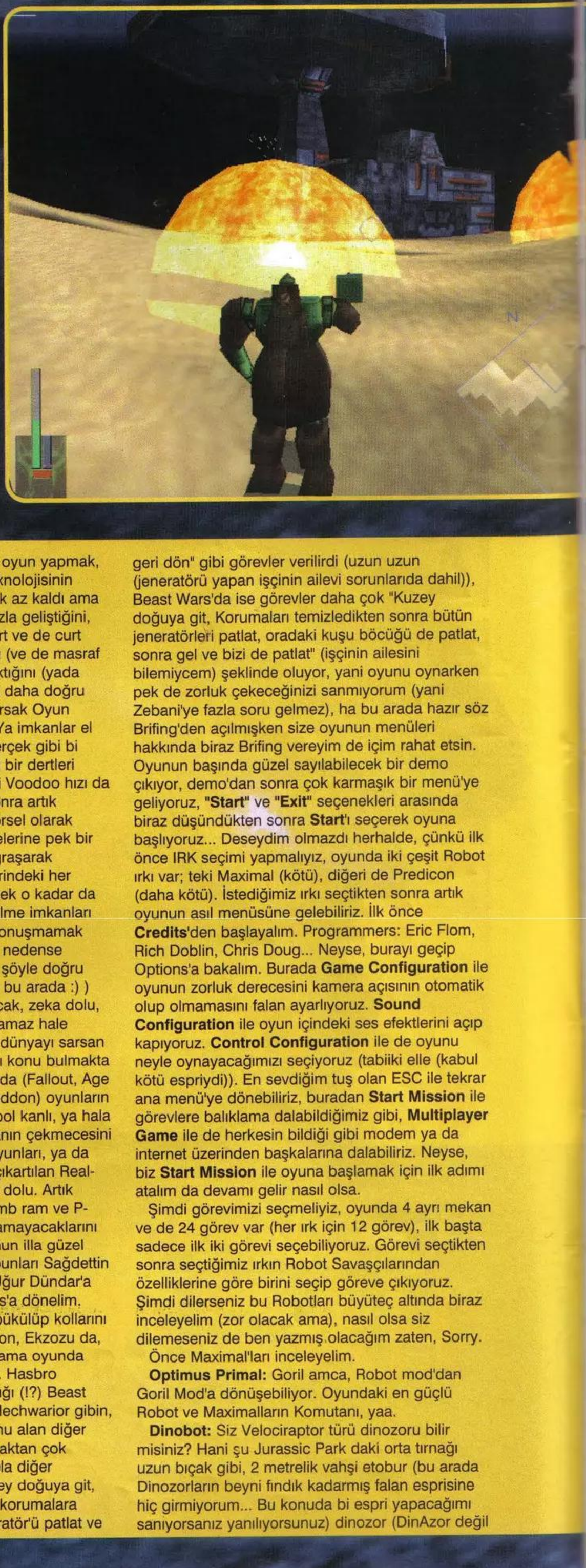
Türkiye'nin ilk ve tek oto müzik sistemleri dergisi ÇIKIYOR...

HAZIR MISINIZ?!...

Car Hi-Fi & Accessories dergisi geçici duyma bozukluğu yaratabilir!!!...

TANITIM

BEAS



Zor iştir güzel oyun yapmak, bilgisayar teknolojisinin büyük (büyük az kaldı ama neyse) bir hızla geliştiğini, ve de 3dfx PII MMX cart ve de curt gibi teknoloji harikası (ve de masraf kapısı) parçaların çıktığını (yada çıkartıldığını demek daha doğru olur) göz önüne alırsak Oyun Firmalarının artık "Ya imkanlar el verse de şöyle gerçek gibi bi oyun yapsak" gibi bir dertleri kalmadı, yani grafiği Voodoo hızı da MMX sağladıktan sonra artık programcılar için görsel olarak oyunu güzelleştirmelerine pek bir engel yok, biraz uğraşarak neredeyse hayallerindeki her oyunu (her dediysek o kadar da değil yani) yapabilme imkanları var artık (büyük konuşmamak lazım gerçi). Yalnız nedense şimdide oyun firmaları şöyle doğru dürüst (Electronic Arts (Engin Abla'ya Selam bu arada :)) istisna sayılabilir tabii ehehe) dünyayı sarsacak, zeka dolu, sizi başında aylarca tutacak bir oyun çıkartamaz hale geldiler (küçük bir GameBoy'da çalışan ve dünyayı sarsan Tetris oyununu hatırlatayım). Oyun firmaları konu bulmakta zorlanıyorlar artık, birkaç istisna oyun dışında (Fallout, Age Of Empires, Fifa 98, Worms 2, Carmageddon) oyunların yüzde 80'i ya bir filmden arak, ya bol bol kanlı, ya hala masadan aldığın anahtarla aynı masanın çekmecesini açmayı bulmaca sayan Adventure oyunları, ya da sırf diğer bir eşine rakip olsun diye çıkartılan Real-time Stratejiler, etraf böyle oyunlarla dolu. Artık firmaların "Bizim oyunumuz 3dfx 32 mb ram ve P-166 istiyor yaaa" diyerek bir yere varamayacaklarını ve yüksek konfigürasyon isteyen oyunun illa güzel olmayacağını bilmeleri lazım. Neyse (bunları Sağdettin Teksoy'a da şikayet edeceğim yani... Uğur Dündar'a da), iyi kustum... Biz en iyisi Beast Wars'a dönelim. Transformers'ı bilirsiniz, hani şu katlanıp bükülüp kollarını tekerlek, kafasını ön cam, ayaklarını tampon, Ekzozu da, eee, direksiyon yapıp arabaya dönüşen (ama oyunda hayvana dönüşüyorlar) Robot kardeşler. Hasbro Interactive'ın dahiyane fikirlerle çıkardığı (!?) Beast Wars, bir Robot savaşı (hadi bea). Mechwarior gibin, yalnız Beast Wars robot savaşını konu alan diğer oyunlar gibi Simulasyon ağırlıklı olmaktan çok Arcade ağırlıklı bir oyun. Yani mesela diğer oyunlarda size Brifinglerde "Kuzey doğuya git, orada 3 jeneratör göreceksin, korumalara yakalanmadan ortadaki jeneratör'ü patlat ve geri dön" gibi görevler verilirdi (uzun uzun (jeneratörü yapan işçinin ailevi sorunlarıda dahil)), Beast Wars'da ise görevler daha çok "Kuzey doğuya git, Korumaları temizledikten sonra bütün jeneratörleri patlat, oradaki kuşu böcüğü de patlat, sonra gel ve bizi de patlat" (işçinin ailesini bilemiycem) şeklinde oluyor, yani oyunu oynarken pek de zorluk çekeceğinizi sanmıyorum (yani Zebani'ye fazla soru gelmez), ha bu arada hazır söz Brifing'den açılmışken size oyunun menüleri hakkında biraz Brifing vereyim de içim rahat etsin. Oyunun başında güzel sayılabilecek bir demo çıkıyor, demo'dan sonra çok karmaşık bir menü'ye geliyoruz, **"Start"** ve **"Exit"** seçenekleri arasında biraz düşündükten sonra **Start**'ı seçerek oyuna başlıyoruz... Deseydim olmazdı herhalde, çünkü ilk önce IRK seçimi yapmalıyız, oyunda iki çeşit Robot ırkı var; teki Maximal (kötü), diğeri de Predicon (daha kötü). İstediğimiz ırkı seçtikten sonra artık oyunun asıl menüsüne gelebiliriz. İlk önce **Credits**'den başlayalım. Programmers: Eric Flom, Rich Doblin, Chris Doug... Neyse, burayı geçip Options'a bakalım. Burada **Game Configuration** ile oyunun zorluk derecesini kamera açısının otomatik olup olmamasını falan ayarlıyoruz. **Sound Configuration** ile oyun içindeki ses efektlerini açıp kapıyoruz. **Control Configuration** ile de oyunu neyle oynayacağımızı seçiyoruz (tabiiki elle (kabul kötü espriydi)). En sevdiğim tuş olan ESC ile tekrar ana menü'ye dönebiliriz, buradan **Start Mission** ile görevlere balıklama dalabildiğimiz gibi, **Multiplayer Game** ile de herkesin bildiği gibi modem ya da internet üzerinden başkalarına dalabiliriz. Neyse, biz **Start Mission** ile oyuna başlamak için ilk adımı atalım da devamı gelir nasıl olsa.

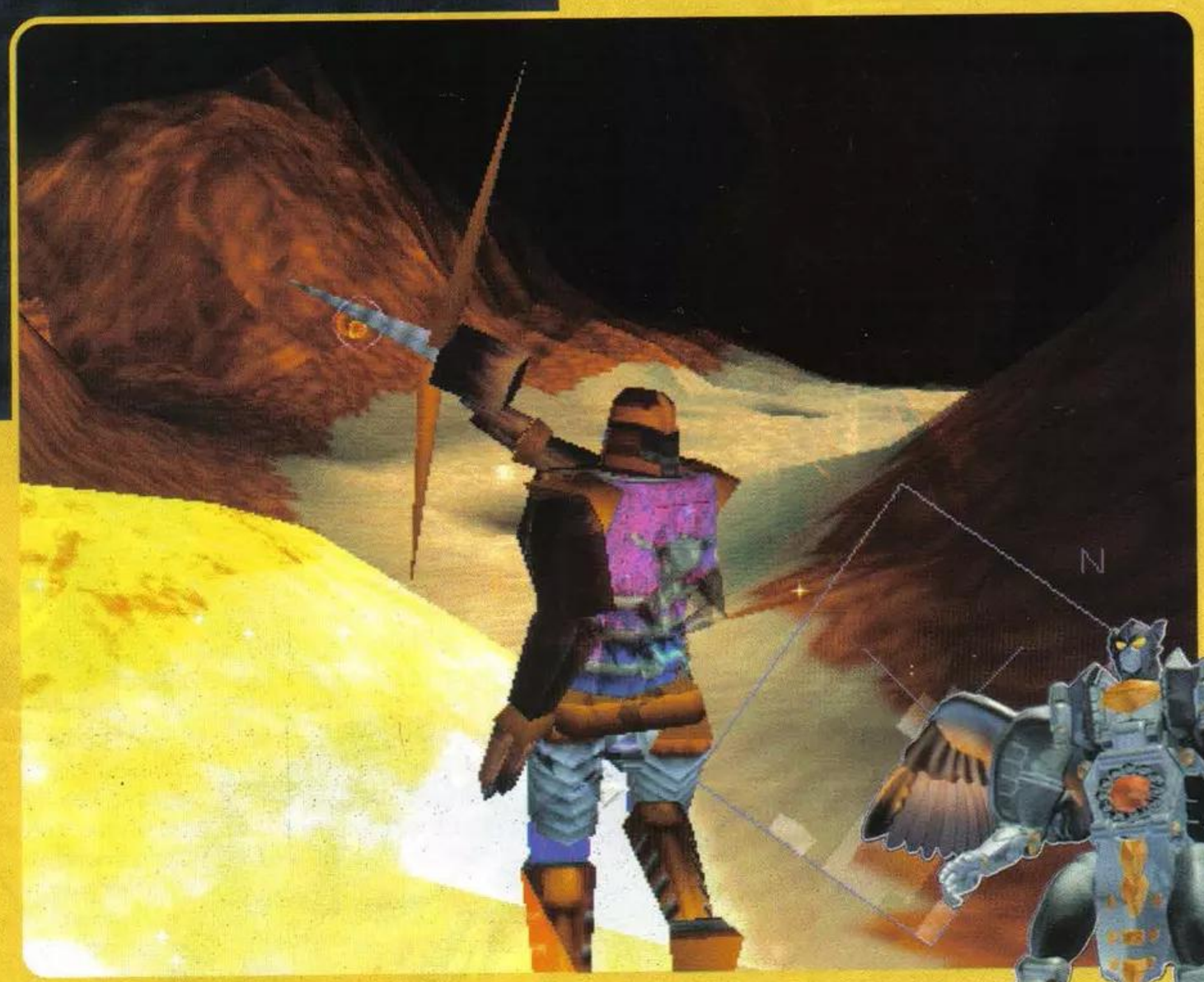
Şimdi görevimizi seçmeliyiz, oyunda 4 ayrı mekan ve de 24 görev var (her ırk için 12 görev), ilk başta sadece ilk iki görevi seçebiliyoruz. Görevi seçtikten sonra seçtiğimiz ırkın Robot Savaşçılarından özelliklerine göre birini seçip göreve çıkıyoruz. Şimdi dilerseniz bu Robotları büyüteç altında biraz inceleyelim (zor olacak ama), nasıl olsa siz dilemeseniz de ben yazmış olacağım zaten, Sorry.

Önce Maximal'ları inceleyelim.

Optimus Primal: Goril amca, Robot mod'dan Goril Mod'a dönüşebiliyor. Oyundaki en güçlü Robot ve Maximalların Komutanı, yaa.

Dinobot: Siz Velociraptor türü dinozoru bilir misiniz? Hani şu Jurassic Park daki orta tırnağı uzun bıçak gibi, 2 metrelik vahşi etobur (bu arada Dinozorların beyni fındık kadarmış falan esprisine hiç girmiyorum... Bu konuda bi espri yapacağımı sanıyorsanız yanılıyorsunuz) dinozor (DinAzor değil

BEAST WARS



düşünmüşler herhalde ki ortaya Scorponok çıkmış, buda güçlü yetenekli, vuruş gücüde iyi, yalnız yavaş işte ne yapsın.

Waspinator: Arıcık robot, ıiıygh, ben korkarım arıdan, o yüzden pek seçmem Waspinator'u, hızlı, güçlü, ama sen zekayı sor, zeka sıfır, yetenek yok, bir de vuruş gücü kötü, ha birde bal yapar.

Inferno: Buda Robot mod'dan Böcük mod'a dönüşebilen bir metalik organizma, her neyse işte, hızı kötü, yeteneksiz ama vuruş gücü iyi, sevimsiz bir robot.

Tarantulas: Tarantula örümceği bilirsiniz, bende o yüzden fazla bilimsel açıklama yapma gereği duymadım, bune yaa hayvan ansiklopedisi gibi yazı oldu valla. Neyse, Tarantulas'da DinOzor). İşte Dinobot da Velociraptor'a dönüşüyor (evimde besliyorum 1 adet). Hızlı, ama zayıf bir dino.

Rhinox: Bu ağır ve yavaş Robotcuk da bir Gergedan'a dönüşüyor. Çok yavaş, hem de çok, yeteneksiz. Cesur, vuruş gücü kötü, ancak bi Zırh varki off. Tabii bu kadar eksinin yanında o pirede deve kalıyor değilmi? Yok o öyle değildi ya, pirede deve olurmu hiç... Pirede kulak, devede bit, neydi yaa? Allahallah, neyse.

Cheetor: Adından da anlacağı gibi bu da Çitos'a... Pardon yani Çita'ya dönüşüyor. Çok çok hızlı, cesur, yetenekli, vuruş gücü de iyi, ancak güçsüz zayıf, çıt kırıldım bir robot.

Rattrap: Bu robotumuz da fare (MOUSE) moduna geçiyor. Severim fareleri (ve Hamsterları). Rattrap da hızlı, yetenekli, cesur, vuruş gücü de iyi, ancak zırhı zayıf bir robot. Evet, Maximal ırkının robotları bunlar arkadaşlar, şimdide Predecon ırkını inceleyelim.

Megatron: Hmm... İsmi bir yerden tanıdık geldi ama neyse MEGatron da etobur dinozorların en büyüğü olan Trynosaurus Rex'e yani halk tabiriyle T-REX'e dönüşüyor, oyundaki en iyi ikinci robot, Predaconların Editö... Pardon yani Komutanı, bütün Predacon ırkına Emir'ler yağdırır (Emir'e de selam (S.O.N. Ortak) bu arada). "Maximalların Base'ini en son Cuma'ya kadar işgal etmeliyiz robotlarım, yoksa çekerim fişinizi ona göre" gibi, yani birine benzettim ben bu Megatron'u ama, işte bir G ile A nın arasındaki P harfi eksik.

Scorponok: Yani Akrep'e dönüşüyor ya, adamlar Scorpion dememek için bayağı bir orta hızda orta güçte bir robot, yetenekli, elinden her iş gelir, (altı kolu olduğundan falan bahsedecektim bilimsel bilgi değeri taşıdığı için vazgeçtim, çok bilimsel bir yazı oldu zaten) birazda korkak olmasa.

Terrorsaur: Dino kuş diyeceğim dilim varmıyor, (bilimsel olmaz o zaman) buna bilimsel bir yaklaşımda bulunmam lazım, siz Pteranodon'u bilir misiniz? Bu tür uçan cik cik dinocuklara Pteranodon deniyor (muş, valla ben ansiklopedinin yalancısıyım). Pterosaurus ailesinden, hızlı ve güçsüz (zaten hızlı yazısını gördüğünüzde güçsüz olduğunu anlayın), vuruş gücüde kötü, bir de çok yeteneksiz, bir omlet bile yapamıyor, kötü bir karakter yani.

Evet arkadaşlar robotlarımız bu kadar, bunların hepsini ilk başta seçemiyorsunuz, bölüm geçtikçe çıkıyor, her neyse, beğendiğiniz robot'u seçtikten sonra oyun başlıyor zaten, birazda oyun ekranını anlatayım size. Şimdi o ekranda gördüğünüz metal yığını bizim robot oluyor, ekranın sol alt köşesinde iki bar var. Soldaki enerjimizi gösteriyor, sağdaki'de silah gücümüzü, oyunda cephane sıkıntısı çekmeyeceksiniz, yani silahımızın cephanesi sınırsız, yalnız silahı kullandıkça gücü azalıyor, kullanmadığınız zaman tekrar yavaş yavaş artıyor. Ekranın sağ altındada radar bulunuyor, radardaki kırmızı noktalar düşman araçlarını, beyaz noktalarda havadaki düşmanları veya tepelere yerleştirilmiş lazerleri simgeliyor. Oyunun kontrolleri ise çok kolay, aslında bu kontrolleri **Options** içindeki **Control Configuration**'dan değiştirebilirsiniz ancak oyunun Default kontrol ayarlarıyla oynayacaksanız **Ctrl** ile zıplayabildiğimiz gibi **Space** ile de ateş edebiliriz, **Z** ve **X** tuşları ile sağa sola kayabiliriz, hızlı bir şekilde sağ veya sola dönmek içinde **Shift** tuşuna basılı tutup ok tuşlarını kullanabiliriz, istediğiniz yöne bakmak içinde Num Pad daki **"0"** rakamına basılı tutup yön tuşları ile kamerayı bakmak istediğiniz yöne oynatabilirsiniz, sıra geldi oyunun en güzel kısmına, normalde oyuna ilk Robot olarak başlıyoruz, ama Alt tuşuna bastığımızda **Beast Mod**'a dönüşüyoruz (deminden beri o kadar bilimsel bilgiyi boşunamı verdik). Yalnız **Beast Mod**'da iken ateş edemiyoruz, savunmasızız yani, birde oyunda **"S"** tuşuna basarak özel silahımızı ateşliyoruz, yalnız bu özel silah her zaman olmuyor, yerlerde duran Power-up lardan yada bazen bir düşmanı patlatınca çıkan Power-up lardan toplayarak elde edebiliyoruz, bu Power-up lardan çeşit çeşit var, bazısı enerjinizi arttırırken bazısı kalkan veriyor, bazısı da işte böyle özel silah veriyor. Son olarak adettendir oyun hakkında birkaç öneri vede taktik vermek ve bu bahaneyle birazda mavra yapmak gerekirse;

- Gözünüz her zaman Radar'da olsun, düşmanın ne zaman geleceği belli olmaz, ned emişler; Su uyur Düşman Uyumaz. :)
- Her mission geçişinizde mutlaka save yapın, yapınki öldüğünüzde tekrar kaldığınız yerden başlayabilesiniz.
- Savaşın içinde olmadığınız zaman Beast Mod da gezinin, ozaman silah gücünüz hızla artıyor.
- Açıklık alanda düşmanla savaşa pek girmeyin kaçın, yoksa patladığınızda patlama efektinin cazibesine kapılırsınız benim gibi.
- Eğer enerjiniz yüksekse Power-up lara hemen saldırmayın, saklayın ve yeri geldiğinde alın.
- Oyunun bazı yerlerinde mor renkli taşlar var, fazla yaklaşmayın, enerjinizi emiyor.
- Dünya kupası sonunda başladı, brezilya bu aralar kötü gibi, ama sırf karizması bile onu final'e çıkaracaktır sanırım, ama benim favorim İngiltere.
- Geri sayımın sonunda ne olacağını merak etmeyi bırakın artık, şurda zaten 2 ay kaldı.
- Bir yandan müzik dinlerken bir yandanda klavye ile yazı yazmayı deneyin, müziğin ritmine göre harflere basmak çok zevkli oluyor, mesela ben bu yazıyı hep öyle yazdım (Ricky Martin Rullaz!!! (tabii arada bir Aley Aley haraketi yapmak için yazıyı bıraktığım da oldu)) yani hem Bilimsel bir yazı oldu, hemde ritmik bir yazı.

FİRMA:	HASBRO INTERACTIVE
TÜR:	ARCADE
SİSTEM	Pentium 90 16 MB RAM 1 CD 50MB HARDISK
GENEL:	%65

Yazının sonuna geldik sevgili okuyucular, Beast Wars güzel bir oyun, yalnız eğer bir 3Dfx kartınız yoksa oyunu almadan önce bir kere daha düşünün, ama eğer ki bu tür Arcade veya Shot-em-up (Ateş-et-me) oyunlarından hoşlanıyorsanız (birde 3Dfx varsa) alıp oynayın, gayet güzel bir oyun. Yalnız Beast Wars'daki robotları görüp Mechwarior gibi bir oyun sanıp alırsanız hayal kırıklığına uğrarsınız, çünkü oyun Arcade (zaten Otoriteler'de Arcade diyor). Bence bir göz atmakta fayda var. Evet arkadaşlar, ansiklopedik (one yaa eheh)yazıma son noktayı koymadan önce size ritmik bir şekilde La Copa De La Vida eşliğinde hoşçakalın demek istiyorum,

Hoş Ça Ka, Lın Arkadaşlar... :)

Tuğhan "La Copa MOUSE" Arslan
E-Mail: tughanarslan@ihlas.net.tr

Yaz mevsimi her taraf güneş şöyle güzel bir başlangıç yapmak istiyorum. Tatile ara verdim, dertlere dur dedim, sizi eğlendirmek istedim, işte bu yüzden yol aldım bir öğlen vakti Kamer Sarayına ulaşmak için. Uçsuz bucaksız kırmızı lav denizini geçip vardım karşı adaya. Labirent gibi karışık, gece karanlığında bir orman gibi sessiz sokaklarda ilerledikten sonra sislerin ardında gözüktü saray. Kapıdaki nöbetçiye kralın şövalyelerinden biri olduğumu söylediğimde o büyük demir kapı açılmıştı. İçerideki nöbetçi (!) bana kralın henüz saraya ulaşmadığını, beklemem gerektiğini söyledi. Sarayda karşılaştığım 10-parmak kılıç kullanma ustası Set'le konuşurken elinde bir kutu ile geri geldi nöbetçi. Sarayın ihtiyar heyeti ve ben toplanarak kutunun içinden çıkan Outwars'u denemeye başladık. '*Ne biçim oyun bu be, microsoft güzel oyun yapamaz, robota bak yapımcısı (microsoft) gibi yürüyor, sonun geldi şövalye*' gibi moral verici güzel sözler duyuluyordu deneme heyetinin konuşmalarında. Arka planda çalan bol bas ve gürültü müzikten içeriye girdiği anlaşılamayan kralın '*disco yaptınız sarayı beceriksiz herifler*' sözleriyle toparlandık. Kral ise nöbetçilerini çağırıp yazılarımız bitene kadar mahzene kapattırmıştı bizi. Neyse tak Outwars'u bilgisayara herkes kendi yoluna misali başlıyalım yazıya.

Teknolojinin durmak bilmediği, her gün yeni silahların üretildiği dünyamızda herşey 2283 yılına kadar yolunda gidiyordu. Buraya kadar barış içinde yaşayan halk onyedi koloniye ayrıldı ve silahlanmaya başlayarak diğer koloniler üzerinde üstünlük kurmaya çalıştı. Dünyanın düştüğü bu durumdan faydalanmak isteyen Hydranlar ise bölgelere dağılarak çoğaldılar ve dünyayı işgal etmeye başladılar, bu hareketlenme üzerine Dreadnauts kod adıyla, gelişmiş özellikleri bulanan kişilerin oluşturduğu bir birlik kuruldu, güçlü zırhları, eşsiz silahları ve jatpackleriyle koruma görevini üstlenen bu başarılı birliğin görev için ideal olduğu böylece kanıtlanıyordu…

Microsoft tarafından piyasaya sürülen Outwars, Mdk benzeri bir action oyunu. Oyunu ilk denediğimizde gerçekten sinir olmuştuk. Kısa demolar dışında hiçbişeyini beğenmediğimiz için elimde Outwars eve buruk bir sevinçle dönmüştüm. Evde 3D kartla oynamaya başlayınca tüm fikrim değişti, artık yavaşlıktan şikayet edilmiyordu, grafiklerde güzelleşmişti. Menulerden başlayalım; ilk baştaki güzel demoyu izledikten sonra dört seçenek çıkıyor.

Solo Campaign: Oasis galaksisinde eğitime başlıyoruz. Atlama, hedefleme, takımla dayanışma, düşmanla yüzleşme, unitlere yardım gibi bölümleri geçtikten sonra elde ettiğimiz bilgiler ve deneyimler ile asıl önemli görevlere adım atıyoruz.

Single Mission: Burada ise belli bir senaryoya bağlı kalmadan takım kaptanı Nathan Hackett'ın tamamlamamızı istediği görevlere başlıyoruz. Bölümler **Solo Campaign**'de ilerledikçe artıyor. Yine başlangıçta belli testlerden ve eğitimlerden geçmek gerekiyor.

Group Maneuvers: Internet, seri kablo yada modemle 8 kişiye kadar multi bir şekilde Outwars oynamak için. Ayrıca Zone.com'dan bağlanarak da multiplayer oyunlardan birine katılabilirsiniz.

Options: Oyunla ilgili ayarların hepsi burada üstelik rakiplerinin yarı fiyatına ;). **Graphics**'de low, medium, high gibi görüntü detayı seçenekleri var bunları ayarlarken 3D kartınız varsa high yoksa medium tavsiye edilir. Yine buradan çözünürlük ile ilgili ayarlar ve 3D kartlar için olan Direct3D yada 3DFx seçenekleri aktif hale getiriliyor. Sound bölümünde müzikler, efektler, genel ve cd müzikleriyle ilgili ayarlar yapılıyor. **Input Devices**'da ise klavye, mouse ve joysticklerin kontrol tuşları görülebiliyor, bunlarla ilgili düzenlemeler ayarlanabiliyor. **Help** seçeneğiyle de geniş kapsamlı ve oyunla ilgili bilgilerin bulunduğu ekrana ulaşılıyor.

New Game diyerek oyuna başlıyoruz, erkek yada kadın karakterlerden birini seçip ismimizi giriyoruz ve kısa bir bilgi ekranı, detaylı bölüm haritası artı liderimizin plan özetini dinleyerek görevlere başlıyoruz. Bölümlerin başında ve sonunda güzel sayılabilecek Star Wars özentisi

PA-9 SCOU

Ilk battle suit modellerinden o
PA-9 bilgisayar stabilize me
plasma rocket pack'in yanı s
güçlü bir micro fusion jenera
tör'üne de sahip. Yani kısac
armour'u zayıf olduğundan e
araştırma görevlerinde kullan
yoksa delerler sizi.

demolar bulunuyor. Görevlere başlamadan önce çeşitli ayarları düzenlemekde mümkün. **Weapons** ekranında zırhımızın türünü, taşıyabileceğimiz silahları, silahların zırhın hangi bölümünde olduğunu ve takımımız adını görebiliriz. **Armor**'da seçilebilecek zırhların özellikleri, hangi silahları taşıdıkları bilgileri bulunuyor. **Team**'den grubumuzun diğer elemanlarını seçebiliyoruz. **Library** ekranı gerçekten çok güzel hazırlanmış personel, zırhlar, silahlar ve oyunda karşılaşılan araçlar ile ilgili bilgi ve detayların tümünü öğrenmek mümkün. **Launch** ile göreve başlanabilir yada briefingle bölümün kısa bir özeti, yapılması gereken görevler öğrenilebilir. Outwars'daki zırhlarından **Scout** keşif amaçlı, **Combat** savaşa yönelik, **Assault** ani saldırılar için, **Dreadnaut** ise diğer üç zırhın tüm özelliklerini fazlasıyla taşıyan oyundaki en dayanıklı ve güçlü zırh. Bunların dışında birde **Glider-Wing** var bu araçda jetpackin enerjiye ihtiyaç duymadan çalışan ama jetpacke oranla daha yavaş çalışan versiyonu.

Silahlara gelince **Pulse Rifle** klasik her action oyununda bulunan, sınırsız kurşuna sahip, hasar gücü az silah. **Auto Rifle** etrafa çok sayıda kurşun yağdırabiliyor buda hasarın artacağını gösteriyor. **Flame Thrower**'da action oyunlarının olmazsa olmazlarından, alev makinesi desek yeter. **Gauss Cannon** ise uzak menzillere ulaşabilen roket atar silahı, hasar gücü yeterli. **Fragmentation Grenade** Rambo'yu bilgisayarda canlandırmak için birebir, bir tanesi eşittir bir Hydran'ın parçalarının havada uçuşmasını zevkle izlemek. **Rocket Pod** ve **Swarm Missile** ise Outwars'un en güçlü ve menzilleri en yüksek olan silahları. Bunların dışında zamana dayalı el bombası ve mayınlarda bulunuyor. Ayrıca oyun içinde silahların kurşunları için **Small-Arms**, yaralar için **Medkit**, zırh için **Armor Patch Kit**, düşmanın yerini belirlemek içinde **Radar Enhancer** bulmak mümkün. Outwarsdaki kolonilerin oluşturduğu dünyalardan:

Oasis: Güneş sisteminin keşfedilen ilk gezegenlerinden biri, zorluk bakımından diğerlerinin yanında cennet gibi kalıyor, genelde eğitim ve oyuna alışmak amaçlı.

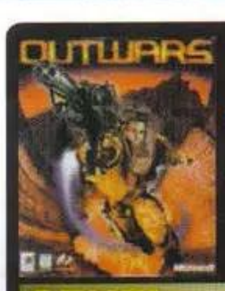
Mikhal's World: Astronot Mikhal Ivanovich'in keşfedip kendi adını verdiği, bol kayalıklardan oluşan gezegen, radyasyon sinyalleri alındığı için gezegende canlı varlıkların yaşadığı düşünülüyor ama heniz hiçbir gelişme yok; ilerde biri bulur nasıl olsa düşüncesi hakim.

Anubis: Uzay yolculukları fantazileri için gereken ferrobauxite mineralinin çıkarıldığı gezegen, çok güçlü rüzgarlar yüzünden insanlar yüksek bölgelerde bulunuyor (kendimi coğrafya dersi veriyor gibi hissediyorum).

Ragnarok: Bu gezegenlerin isimlerini bulmak için bayağı uğraşmışlar sanırım hepsi bayağı anlamlı. Burasıda kolonileşmiş uzayın dışında, her tarafı buz ve buzullarla kaplanmış, hiçbir canlının yaşamadığına inanılan gezegen. Kesin buraya geldiğinizde yaratıklarla karşılaşacaksınız, adamlar heyecan olsun diye böyle konuşuyor yoksa boş gezegende ne görevi olabilir ;).

Outwarsda 23 Single Player görevi olduğunuda hatırlatayım. Tuşlara gelince, hepsini **Input Devices** menüsünden detaylı şekilde bulabilirsiniz ama ben illede isterim derseniz size en çok gerekecek tuşları veririm ama sadece 1.843 GameShow sayısı getirene özel olarak şartıyla. Benim oyun içinde en çok kullandığım tuşlar **'Ctrl'** ateş etmek, **'F7'** kamera açısını değiştirmek (uzak/3.kişi), **'O'** bölümün amacını öğrenmek, **'W,S'** görüş açısı kamerası, **'C'** takıma komutlar vermek, **'H'** silahların bulunduğu ekranı açıp kapatmak, **'R'** yön göstericiyi aktif hale getirmek, **'M'** haritayı görmek, **'Space'** jetpacki kullanmak yada atlamak, **'N'** skoru görmek ve **'G'** Glider-Wingleri açıp kapatmak için. Oyun ekranında mavi üçgenler gitmeniz gereken bölgeyi, yeşil üçgen etraftaki dost birlikleri, kırmızı üçgen düşmanı, küçük üçgen ise etrafta malzemeler bulunduğunu gösteriyor. Hepsini aklınızda tutarsınız sanırım, bilirsiniz bizim kral bayağı sinirlidir size kuponsuz olarak tuşları dağıttımı duyarsa mahzende uzun bir süre daha kalmak zorunda kalırım. Oyundaki grafiklere gelince 800*600 artı 3DFx'de güzel (güzellik salonundan dönen sıradan bir bayan?) 3D yapıda olduğu için bir sürü çok renkli şekil ve yaratık var ama patlamalar, yerşekilleri, şelaleden akan sular, su altı görüntüleri ve sis efektleri tek kelimeyle amatörce hazırlanmış. Outwarsda her görüş açısına uygun kamera bulunuyor, rahatça yaklaştırma ve uzaklaştırma ayarlarıda yapılabiliyor. Bölümlerin dizaynıda idare eder, serbest bir alanda istediğiniz yöne doğru hareket edebiliyorsunuz.

Single Player bölümlerinde çok değişik senaryolar bulunuyor. Her tarafta Hydranların bulunduğu bölgeden kaçarak uzaklaşma, taşıyıcı gemiyi belli bir zamana bağlı olarak koruyarak hayatta kalma bi nevi bekçilik, mayınlı araziden geçmek, kayıp silahı bulmak gibi stratejik özellikte bölümlerde oldukça fazla. **Jetpack** ve **Glider-Wingler** havada hareket etmemizi sağlıyor yanlız jetpacklerin enerjisi tükenilebilir olduğu için uzun süre kullanılamıyor. Hydranlar pek akıllı sayılmaz ama su altına saklanıp bir anda toplanarak saldırabilme özellikleri var, bu nedenle su altını kontrol etmekte fayda var. Bu yaratıklar hakkında tüm bilgiyide **Library**den öğrenebilirsiniz. Demo ve müzikler güzel sayılır ama bana kalırsa kesin olarak Star Wars'dan esinlenerek düzenlenmişler. Telsiz konuşmalar ve takım içi konuşmalar gerçekten insanı havaya sokuyor, etkileyici. Kontrol tuşlarının kullanımı kolay, çok tuş olması fark etmiyor, bi kaç kez oynadıktan sonra rahatça ezberlenip ulaşılabiliyor. Sonuçta Microsoft yapmış abi demiyorum, 3D kartınız yoksa asla alınmaya değer de görmüyorum ama Mdk'yı sevdiyseniz, biraz daha serbest senaryo ve haritalar arıyorsanız, action oyunlarını severek oynuyorsanız ve en önemlisi 3D özellikli bir kartınız varsa bu oyunu deneyebilirsiniz. Gerçekten değişik türde strateji, arcade, action



OUTWARS	FİRMA: MICROSOFT (BSA RULLAZ!)
	TÜR: DOOM GIBIN
	SİSTEM: Pentium 133 + 3D ACC. CARD, 32 MB RAM, 1 CD 50MB HARDISK
	GENEL: %72

karışık bir oyun olmuş kısaca alın ve kendiniz deneyin birde sonuçta pişman olmayacağınıza eminim. Gecenin bir yarısı düşünceler diyarında benden bu kadar, gece kalmadı dayan gözlerim. 1.286 kelime olmuş zaten fazla aşmaya gelmez, bizim oranın patronları meşhurdur bağırışları sonuçta.

Ben kaçıyım artık, yaz boyunca GameShow'da buluşmak üzere……

Emir 'Geceler Sessiz,Rüyalar Uzak' Turan

OUTWARS

PA-11 COMBAT

PA-9'a göre daha dayanıklı zırhı ve ekstra silah kapasitesiyle normal operasyonlarda kullanılmak için dizayn edilen PA-11 Colonial Marine'lerin standart teçhizatı. Türkçesi: Daha fazla paranız olana kadar mecburen bunu kullanıyorsunuz.

PA-15 ASSAULT

Düşük hızına rağmen üstün silah kapasitesi sayesinde en zorlu görevlerde bile yüksek performans sağlayan PA-15 üretim zorluğu yüzünden sadece belirli görevlerde kullanım görmekte.
Meali: Bulursanız bırakmayın.

PAX-21 DREAD

Yeni geliştirilmekte olan PX-21 diğer battle suitlerin en iyi güzelliklerini kendi üstünde toplamakta. İdeal hız/silah ve zırh karışımıyla gelecek için ümit vadediyor.
Bizim orda derler ki: Bu oyunda az var, yani Outwars 2 çıkacak onu bekleyin...

SPAWN

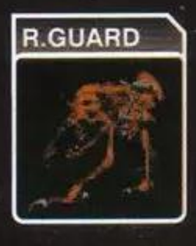
HOPPER

ASSASSIN

FLYER

SHREDDER

BERSERKER


R.GUARD

QUEENS

MASTERMIND

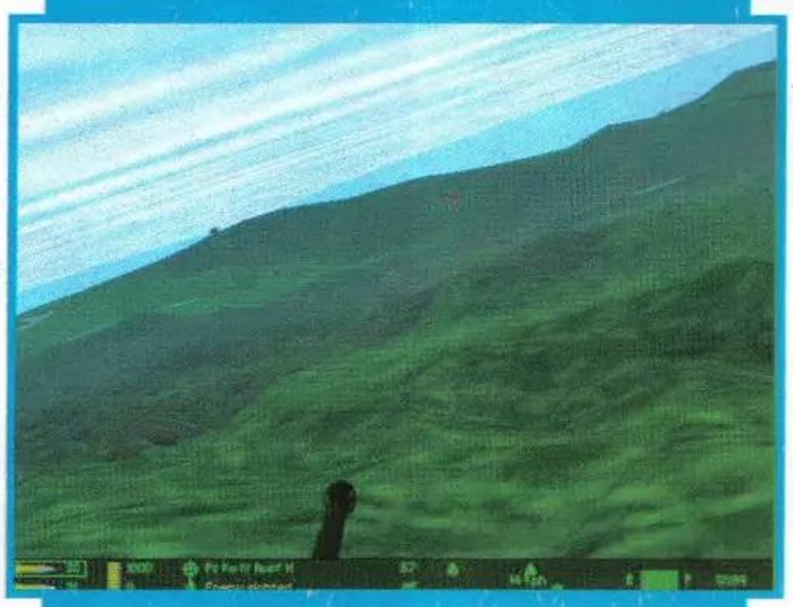
DROPSHIP

Tankları bilir misiniz? Benim üzerimde ihtişam, güç, kararlılık, yenilmezlik türünden hisler uyandıran devasa boyutlarda metal canavarlardır onlar. İnsan yapısı olduklarını bilmeme rağmen onlara hürmet ederim. Bana göre ölüm makineleri arasında saygıyı hakkeden tek silahtır tank. Öncelikle içindeki mürettebatını güçlü bir erkeğin kollarıyla bir kadını kavraması gibi kavrar, kollar, korur. Düşmanın taarruzdan önceki ve sonraki tüm moral sabitlerini alaşağı eder. Zırhı, mobilizasyon kazanmış turret tabanlı topu, araziyi kavrayan ve zor iklim koşullarında hareket serbestisi sağlayan paletleri, infra-red olayı, yerden havaya füzeleri, hareketli bir makineli tüfek yuvası görevi gören otomatik silahları ve maksada göre değişen üstünlükleri ile 20. yüzyılda tüm askeri stratejilerin değişmesine sebep olmuştur. Çok amaçlı savaş araçları arasında vazgeçilmezliği mutlak olan tankların tarihini, içinde bulunduğumuz rezil çağla sınırlamak onlara hakarettir kanımca. Modern savaşların çok çok öncesinde insanlar bugünkü tankların prototiplerini kullanmışlardır. Hatta pek çok askeri tarihçiye ve stratejiste göre ilk personel taşıyıcı tabanlı "tank" meşhur Truva atıdır...

Ancak ilginç olan bu araçların kronolojisine göz attığımızda gelişimlerinin oldukça yavaş işlediğini görmemizdir. Nedeni dar görüşlülük olmanın ötesinde sürecin aşamalarında vukuu bulan kesintilerdir. Ortaçağın o harikulade kale kuşatmalarında kullanılan öküz misali ağır topların günler, bazen de aylar süren eziyetli nakil işlemleri, ateşli silahların canlı organizmaların bedenleri artı psikolojisi üstündeki inanılmaz tahribatı, düşünen ve üreten beyinlerin harekete geçmesini gerektirmiş dolayısıyla zaruretler ilerlemeyi doğurmuştur.

İşte bu beyinlerin, insancıkların güvenli ortamlarda bir yerden başka bir yere "transport" unu sağlayan zırhlı hilkat garibeleri yaratmasıyla başlayan, ardından sanayi devriminin nimetlerinden faydalanan ve atalarından daha akıllı olduklarını iddia eden başka beyinlerin bu tekerlekli zırha, motor ve top montajlamasıyla sonuçlanan hadisenin ismidir tank. İsmini, tarihteki yaratıcı niteliklerine yakışmayacak bir biçimde İngilizler vermiştir. Bana kalırsa aslında tam karşılığı olmamakla birlikte (isim ve içerik olarak) Anglo-Saxon' larla aynı kökten gelen Almanların uygun gördükleri etiket daha hoş. Onlar **PANZER** derler...

Panzer Commander bu ay sizin için başında ter döktüğüm (yalan... sizin için değil, kendi zevkim için) üçüncü oyun.



Tesadüfe bakın ki üçününde senaryosunun geçtiği tarihler 40'lı yıllara tekabül ediyor. Ve bu dönem bana göre insanlık tarihinin kavşak noktalarından biridir. Hepimiz aşağı yukarı üzerinden 60 sene geçmiş olan bir vakıanın etkisi altında yaşıyoruz. Bugünkü coğrafyaya bir göz atın bakalım, ne göreceksiniz. İkinci Cihan Harbine katılan ve uzak kalanları karşı karşıya getirin. Gördünüz mü? Bu uygarlık ateşinden şeytanın mukaddes sudan kaçması gibi ödlekçe kaçan ve kurtlar sofrasındaki son parça hakkını da yitiren bir milletin artık dünya devleti olmak gibi bir iddiası olabilir mi? Sizi masanın altında bir yere tekmelerler ve önünüze bir de kemik atarlar. Onursuz insanlar (milletler) için bu bir lütuftur. Sizler adına ne mana ifade eder bilmem ama çocuklarınızın suratına nasıl bakacaksınız tahmin edebilirim. Tabii yarım asırı aşkın süredir memleketi idare edenlerin yüzlerine geçirdikleri o köseleden deriye sahip değilseniz...

... İntro güzel olmasına güzelde oldukça sıradan. SSI iğrenç logosunu da unutmamış gördüğünüz üzere. Ulan bu ay bu ikinci be. Her yerde SSI görmeye başladım artık. Hikaye kısmının ardından menü diye bir şeyler çıkıyor karşımıza;

Single Scenerio: Görevi seç, ortalığı dağıt, geri dön olayı. Görevler Soldiers At War' da olduğu gibi güzel ancak yeterince komplike değil. Yani görev öncesi brifingi okuyup heyecanlanıyorsunuz sonra her şeyin aslında çok basit olduğunu görüp bozuluyorsunuz. Misyonlar birbirine fazlasıyla benziyor. İnternette bu oyun için bir dolu taktik verilmiş. Ne gereği olduğunu ben bulamadım. Kendi geliştirdiğim ve diğer simlerde de işe yarayan alelade teknikler gayet güzel işe yarıyor. Bilmiyorum, o kadar çok oyun oynadım ki artık hiçbiri kesmiyor.

Panzer Commander 'da İngiliz, Rus, Amerikan ve Moritanya tanklarının yanında Alman tankları da var. Üstelik oyunun ana senaryosu bu defa ağırlıklı (ve tarafsız) olarak Almanlar üstünde kurulu. Soldiers at War'da SSI' a söylediklerim aklıma geliyor. Utanır gibi oluyorum, sonra vazgeçiyorum, nasıl olsa SSI bir densizlik yapar bir gün diye düşünüyorum.

Training görevlerini atlayaraktan hikayeye dalıyorum. Daldım.

Deutschland, Deutschland über alles görevleri

Barkmann' s Corner: Savaşın sonlarında teğmen Barkmann panteriyle Amerikan hatlarına dalar. Kuzeydeki dokuz Sherman'ı haklar. Ele geçirdiği mıntıkayı canı pahasına

korur canı çıkacısa.

Final Agony: Rus ayısı büyük bir hızla babavatanın içlerine ilerlemektedir. Sen, iki Tiger' la koca kasabayı savunacaksın III. Reich' ın aryen evladı.

Fire Brigade: Alman VI. ordusu Stalingrad önlerinde durdurulmuştur. Bölgedeki tek aktif tank kuvvetiniz 48. Panzer birliği. Buna bağlı müfrezenizle Rusları köyün içinde ve dışında perişan edin.

High Tide: I. SS Panzer birliği komutanızda. Prokhorovka 'nın kuzeybatısındaki tüm köyler darmadağan edilecek. Onsekizinci Sovyet Tank takımıyla beraber...

Hill 247: Zamanında bir efsane olmuş Grossdeutschland Der Führer tümeni emrinizde. Daha ne isteriz ki? 247 rakımlı tepeyi ele geçirmeyi tabii.

Korsun Pocket: 70. 000 hanzo hans' ın kaderi ellerinizde (daha doğrusu paletlerinizde). Kuzeybatıda 339 no' lu tepeyi ezin geçin.

Snow Tiger: Karlar düşer, Almanlar' ın anası ağlar. 502 ile 61 karşı karşıya gelir doğudaki küçük bir parça toprak için. 61 toprağa yığılır.

Stonne Encounter: Oh be Rus çamurundan kurtulduk. Avrupadayız ve karşımızda şaklaban Fransızlar var. Stonne kasabası büyük bir maç için küçük bir mekan. Dağıtın...

When Giants Clash: Devler çarpışıyor. Kral kaplanlar Stalin kusmuklarını döver mi? Döver döver. Sayenizde inşallah (zor be).

Witmann' s Stand: Burada muhakkak surette işi bilmeniz gerekli. Harbiden zor. Diğerlerinden farkı yok gibi görünmesine rağmen taarruzun başladığı an itibariyle kafadan götürü-yorlar sizi. Kuzeye yönlenin ve başınızın çaresine bakın.

Panzer Commander Tankları

German
PzKpfw 38t Skoda
PzKpfw III ausf. F, G, H, J
PzKpfw IV ausf. F2, G, H, J
PzKpfw IV "Tiger" ausf. E
PzKpfw V "Panther" ausf. D, A, G
PzKpfw IV "Tiger II" ausf. B

Russian
BT-5
BT-7
KV-1A, 1C, 1S
T34/76A, B, C
KV-85
IS-II Josef Stalin
T34/85

American
M4A3 Sherman
M4A3E8 Sherman (Easy Eight)
M4A3E2 Sherman (Jumbo)
M24 Chafee
M26 Pershing

British
Matilda Mk. II
Cruiser Mk. VI
Crusader I
Valentine Mk. IX
Churchill IV
Cruiser Mk. III
Cromwell I, III, IV, VII
Cruiser Comet
Firefly

Da, da matruşka nataşa götüruşka görevleri

Ambush At Mtsensk: Adamlar güneye doğru kaçıyor kovalayın. Yakaladığınızda ne yapacağınızı biliyorsunuz.

Breaktrough: Sovyetlerin büyük yaz saldırısı başlar. Bagration operasyonu çerçevesinde Almanlardan arta kalan direniş gruplarını kuzeye doğru süreceksiniz.

Burning Borders: Almanların blitzkrieg taktiğinin son kurbanı Ruslardır. Ani saldırı şok durumu yaratmıştır Ruskilerde. Wehrmacht' ın yıldızının parladığı dönemler. Vurdukça geliyorlar.

Burninh Tigers: Führerimizin büyük önem verdiği Zitadelle Harekatı başlamış Tiger' lar devreye girmiştir. SS LAH Panzer' ler canınıza okuyacaklar. Güneydeler...

Jeremejevska: Bu görevi bitiremeyeceğinize bahse girerim. Kampfgruppe Peiper ve liderleri Meyer canınıza ot tıkayacak. Batıya kaçın, ya da kaçmayıp Rus gibi değil erkek gibi ölün.

Krupki Station: Batıdaki köyü ve güneybatıdaki köprüyü savun. Becerebilirsen.

Recon In Village: Çok salak bir görev. Batıdaki üç köyede gir ve işi bitir. Training gibi ne güzel.

Spoiling Attack: Kızıl ordu darmadağın olmuştur. Yine de vurkaç taktikleri uygulayıp kaşınmaktan geri durmamaktadır. Bu sayede iyi dayandı keratalar. Taktir ederim. Size de güneydeki köyü ele geçirmenizi öneririm.

Vistula Encounter: Kızıl yıldız Polonya içlerindedir. Fakat işleri kolay değil elbette. Hava mareşali Goering' in ismini alan havalı panzer bölüğü köprübaşını tutar. Sizde onları kuzey ve doğuda tutun fırlatın.

Winterstorm: Sağ çıkmanızın mümkün olmadığı bir görev daha. 41' in başlarındayız. Biz hala taciz psikozundayız. Mütecaviz ise zafer çığlıkları atıyor henüz. Batıdaki köyleri geri almak boynunuzun borcu.

Yankee go home görevleri

Hard Lesson: Rommel babamdan tokadı yiyen Emeriken veletleri kıçlarına vura vura kaçmaktadırlar. Ne yazık ki korkakların kumandası bizde. Sidi Bou Zid' in içinden dövüşerek ilerleyip aradan tüyün.

Clash At Singling: 1944 kışında Amerikalılar sınırlı bir saldırı başlatırlar. 111. Panzergrenadier karşılık verir. Sizin 37. Battalion'a bu karşılığa karşılık verme

PANZER COMMANDER

hayatımız **"F6, F7, F8"** kanalıyla bağlandığımız silah ekranında **"4 , 6, 2, 8"** mevcut aletimizin yön tayinini sağlıyordu. " tab " ve " caps - lock " hedef seçimi , " N " en yakın hedef, " S " atış menzilinizdeki kurbanınızın ortalanması, " Page up " , " Page down " menzil ayarı, " space " veya sol " Ctrl " Ateeeeşşş !

Bir müfreze komutanı olmak kolay değil elbet. Sağa sola emirler vereceksiniz. " F " formasyon değişimi, " Shift+1,2 " seçilen hedefe seçilen adamı gönderme, " H " ateşkes, " E " saldır, " M " eski pozisyona dönüş, " G " doldur - boşalt işlemini yapan ameleye yerleştireceği mermi türünü belirtir, " T " silahçıya hedefi izlemesini rica eder. Gıcık sürücüye ben nereye git dediysem oraya gideceksin demek için (autopilot) **"A"**ya bas... Biter

TAKTİKLER:

Taktik maktik yok. Lanet olası oyunu beğenmedim. Çok bayağı, çok üstünkörü yapılmış. Diğer tank simulasyonlarıyla kıyaslandığında grafik, ses, konu olarak daha iyi gibi gözüksede ben aradığım ve özlediğim savaş ortamını bulamadım. Yani o ara ekranlar falan havaya sokmak için yeterli

karşılığında karşılıklı olarak karşı kar...

Delaying Action: Onuncu zırhlı, ikinci panzer elele tutuşup hadi bir kapışalım demişler. Güneyde ve delilkanlı gibi...

Elsdorf: Özgürlük ve demokrasinin yılmaz bekçileri Amerikanolar kafasına bir ton bomba yemiş Almanya'da kır gezisine çıkmışlar. Köy köy dolaşırken bir de bakmışlar ki almanlar! Tabii sürpriz olmuş onlar için. Son derece kolay bu misyonu kuzeybatıda nihayete erdirdiklerinde bakmışlarki dünyayı birkez daha kurtarmışlar. Onlar ermiş muradına biz oturalım kazığa.

First Test: Bir zamanlar bizim olan Cezayir şimdi Vichy hükümetinin kontrolündedir. Bu Vişi vişi' lerde Alman işbirlikçisidirler. Bir Fransızın hain olması tarihteki sıradan vakıalardandır ve bu senaryoda çok çok kolaydır. Hanım evladı Frankları ellerindeki Alman silahlarıyla birlikte cehenneme postalayın. Havaalanından uzaklaşmayın. Sadece söyleneni yapın.

Hell on Wheels: Kendilerine cehennem tekerleri diyen (uymuş, uymuş) bir grup pis kuzeyli vardır. Olabilir. 101. Hava takımı mevcuttur. Bu da mümkün. Ammaa! 17. SS Panzer bölüğü olmaz. Çünkü bunlar sorun çıkarmak için buradalar. Batıya yönelip yok edin onları.

Hill 317: Tepeyi savun ya da savunma. Bana ne. Yeterki benim yazım bitsin. Sıkıldım. Her görevide oynayamam ya üç günde.

Juvelize: Uğraşmadım... Uğraşmayın.

Last Stand: İkinci panzer bölüğü Meuse Irmağına ulaşıp oraya yerleşir. İkinci zırhlı Amerikan bölüğüde onları kuzey ve doğuda mağlup ederek ne kadar iyi olduklarını ispatlar. Bu da böyle biter.

Kraliçemiz çok yaşa görevleri;

Oynanmamıştır. Yeterli zaman olduğunda bakılacaktır. Sorular, Sorunlar ve şikayetler sorumlu takıma iletilecektir tarafınızdan. Geçtik...

Campaign: Kariyer için Alman ya da Rus harici bir seçenek yok. Ben ünlü Grossdeutschlad tümeninin bünyesinde mücadele vermeyi tercih ettim. İsmimi tarihe kazıdım ve başladım.

İlk görevim Fransızları perişan etmekti. Platoon info vasıtasıyla müfrezem hakkında malumat edindim. Her görevden önce buradaki yıldızları kontrol etmeyi vazife addettim. Service record kariyerim boyunca neler karıştırdığımı gösterdi bana. Normal olarak şimdi bomboş. Campaign map ve area of operation map' ten harita bilgileri alırkene aynı anda nasıl oluyorsa start mission' a klikleyip vazifeme atılıyorum.

İNANAMIYORUM ! Oyun bütün detaylar kapalı olduğu halde yani rezil grafikler eşliğinde bile önümde duran 16Mb' lık Pentium120 makinede inanılmaz yavaş. Aslında şaşırmadım. Bekliyordum. Bu yüzden yapımcılara uzuun hakaret cümleleri sıralayamayacağım. Nefesimi (bileğimi) yormama bile gerek yok. Kendinize bir 233 MMX ve TıriDi kart alıverin canım. Koyar mı delikanlı adama. Ok tuşlarıyla yönümü tayin ettim. **"Del"** fren sistemi üstündeki kontrolümü sağlıyordu. Geri geri gitme özelliğini bana kazandıran **"End"** tuşuna minnettarlığımı bildirdim. Hızı **1-9** arası tuşlar, kamera açılarını numerik klavyeden **1, 3, 7, 9** ayarlıyordu. **"+"** ve **"-"** tankcığınızı uzaktan, yakından kesmenize neden oluyordu. **"C"** ile tekrar o merkezi görüşe dönebiliyorduk. **"V"** müfrezenizdeki diğer tankları görmenizi, **"R"** kendi tankınıza geri dönersiniz. **"F"** tuşları sürücü, makineli tüfekçi, topçu, dürbün görüntüsü türünden hoşlukları ayağımıza getiriyordu. Bunlar hoştu ama hayat da boştu. Namlunun ucunda yaşanan askerlik

değil bana kalırsa. Öyle Manualinde atılıp tutulduğu kadar komplike bir hadisede yok aslında. Yani işte şu taktik bu strateji izlenmeli türünden. Tankınıza atlayıp birbirinin aynı bir sürü göreve çıkıyor, arada bir mertebe atlıyor sonra herşeye baştan başlıyoruz. Ama...

... ama ben olsam yine de Panzer Commander ' i alırdım. Sadece panzerler veya Almanlar olduğu için değil. Savaş türküleri söylenen o eski günleri bir nebze olsun solumak için, siyah - beyaz görüntülerde huzur bulduğum için, asalet ve cesaret gibi mefhumların geçmişte kalan varlığını hissedebilmek için, daha da önemlisi bütün bunları dijital dünyalarda aramama sebep olan gerçek dünyadan kaçmak için...

☒Ertunç Burak

IŞIK bilgisayar

PC CENTER

(0.312) 435 59 43
(0.312) 419 79 83

KAMPANYA FİYATI 2.000.000 TL.

BEST GAMES' 98

- QUAKE 2
- MORTAL KOMBAT TRILOGY
- NHL 98
- JEDI KNIGHT (DARK FORCES 2)
- CHAMPIONSHIP MANAGER 98
- SUPER MARIO FULL RELEASE
- ALAADDIN 95
- TUROK
- HERCULES
- NEED FOR SPEED 2 SE
- RAIDEN II
- DIRECT X 5.0F
- VS.....

ŞOK CD OYUNLARI 500.000 TL.

EGEM (0.312) 430 06 88

ARCADE MAKİNALARINDAKİ EN HIT OYUNLAR

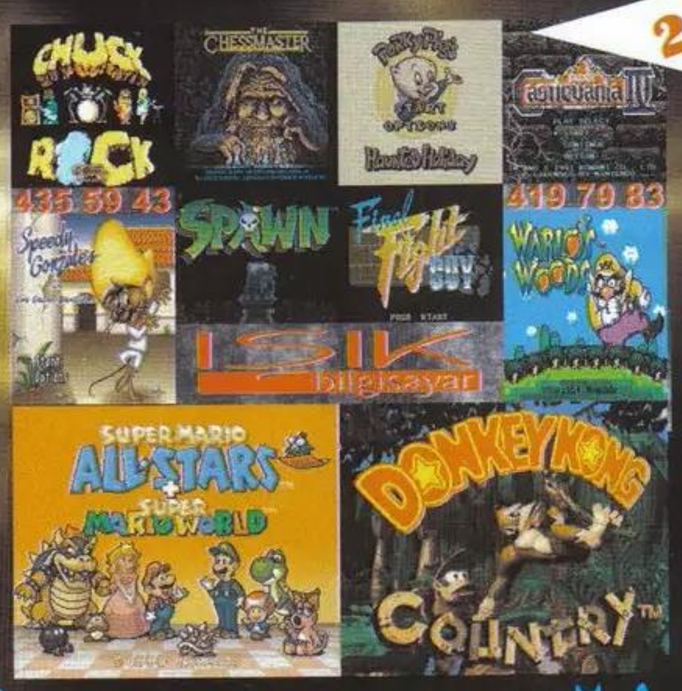
CADILLACS & DINOSAURS
GHOULS'N GHOSTS
QUIZ & DRAGONS
SLAMMASTER
PUNISHER
MERCS
NEMO
VARTH
PNICKIES
CHIKI BOYS
DYNASTY WARS
MUSCLE BOMBER
WARRIORS of FATE

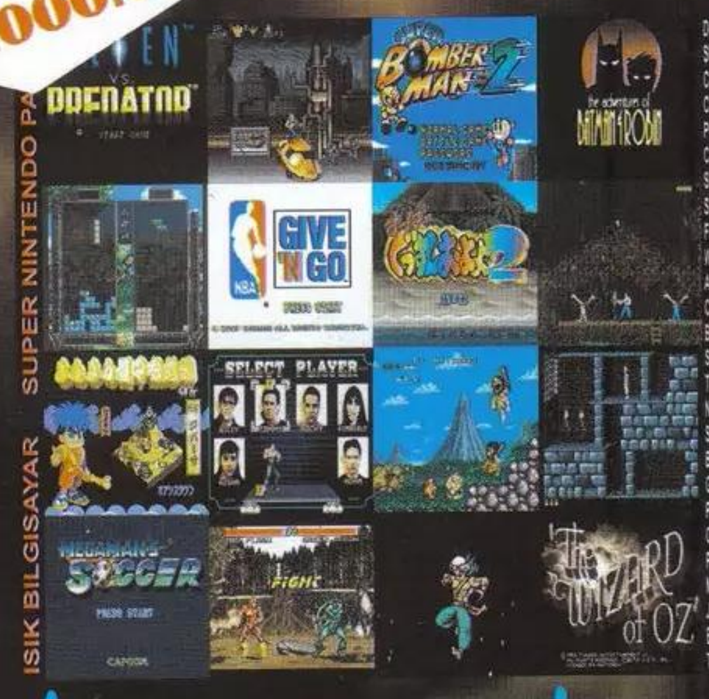
HERBİRİ 3.000.000

FINAL FIGHT (HAGGAR)
STREET FIGHTER HP
KING OF DRAGONS
CARIER AIR WING
MEGA SWORD
STRIDER
1941
WILLOW
MEGA TWINS
3D WONDERS
UN SQUADRON
ROCKMAN POWER
KNIGHTS OF ROUND
CAPTAIN COMMANDO

** En son disket oyunları*
** En son eğitim CD' leri*
** Çocuk eğitim CD' leri*
** En yeni CD oyunları*

SENSIBLE SOCCER'98
MORTAL KOMBAT IV
MICRO MACHINES V3
MIGHT and MAGIC VI
DUNE 2000
NFS 3





HİÇBİR YERDE GÖREMEYECEĞİNİZ BOL ÇEŞİTLER

MERKEZ : SAKARYA CADDESİ ERTUĞ HAN 17 / 19 KIZILAY - ANKARA
ŞUBE : İZMİR CADDESİ MENEKŞE SOK. MODA ÇARŞISI 21 / 60 KIZILAY - ANKARA
Banka Hesap No : İŞ BANKASI Yenişehir Şubesi 3434301 (Ali IŞIK adına)

M1 TANK PLATOON2

Hadi geçmiş olsun ilk ve orta dereceli okullar tatile girdi. Darısı üniversitelilerin başına diyelim biz. Artık geceler de gündüzler de size ait. Oyun çok mu güzel? Bırakamıyor musunuz? Bırakmayın o zaman. Nasılsa yarın okul yok, yatar uyursunuz istediğiniz kadar. Saat sabahın 4'ü ve siz Age of Empires'ın başından kalkamıyor musunuz? Amaaan, kalkmayıverin, kim ne diyecek ki. İşin kötüsü ben bu satırları yazarken içim parçalanıyor. Siz tatile çıkıyorsunuz, bense yeni işime başladım. Artık uykusuzluk ve eğlence arasında seçim yapmak zorunda kalıyorum çoğu zaman (iki gece uyumadan durabildiğimi farkettim bu sayede, acı tecrübe). Aslında sizin bir suçunuz yok tabii, benim aptallığım. Son 3 senedir hep Yaz'a doğru yeni işe girdiğimden 3 senedir Yaz tatili yapamamanın sızısı var içimde. Şöyle kızgın kumlardan, serin sulara falan ya da Yaz sıcağında bahçedeki ağacın altında hafif şekerlemelerin ardından, akşama doğru mangalı yakıp ızgara yapmak (opsiyonel balık). Yani diyorum hiç de fena olmazdı. Hatta diyorum ki; çok iyi olurdu. Hatta ve hatta şu anda kendi kendimin gazına geldim; önümüzde ki hafta kesin yapıyorum bu olayı. Kum ve deniz kısmı hariç.

Ama şimdilik çalışmaya devam etmeliyim. Cumartesi gününe kadar oyalanacak birşeyler bulmalıyım. Bakayım neler var elimde? Hmm... Forsaken ve M1 Tank Platoon 2. M1 Tank Platoon hiç de fena değil gibi. İlk önce ona bir göz atayım. Ne de olsa birincisinin hatırı var. Bu arada biz Microprose'dan F1 simulasyonu bekleye duralım, adamlar ısrarla M1 simülasyonu yapıyorlar. Proje Müdürü'nün "F" harfi ile

arası pek iyi değil sanırım.

Neyse daha önce ki M1 oyunlarında bol bol açıkladığım üzere; M1A2 Abrahams, USA'in bir numaralı ana savaş tankıdır. Hareket halinde isabetli atış yapabilme, Laser Range Finder, stabilize kule gibi en son savaş teknolojilerini üzerinde barındıran bu tank, gerçektende savaş alanlarının korkulu rüyası haline gelmiştir. Zaten oyunun içindeki Training bölümlerinde benim buradan verebileceğimden daha fazla sözlü ve görüntülü anlatım mevcut. Biraz merakınız varsa, oyun gerçekten iyi bir arşiv niteliğini de taşıyor.

Oyunumuz güzel bol aksiyonlu bir giriş demosuyla başlıyor. Bu demoda M1'leri iş başında görebilmek mümkün. Koskoca tankın 90 model Doğan'la aynı hızda gittiğini görmek gerçekten insanı hayrete düşürüyor. Tabii bunda M1'in trübin bazlı motorunun büyük önemi olduğunu unutmamak gerekiyor. Derken Ana menümüze geliyoruz. Burada sırasıyla şu seçenekler önümüze geliyor.

MULTIPLAYER:

Tanıdığınız veya tanımadığınız herhangi biriyle modem ya da serial bağlantı yardımıyla interaktif oyun oynamanıza izin veren bir seçenek. IPX, TCP-IP (Internet), Modem ve Serial bağlantı seçeneklerini destekliyor. Eh bu kadarı da yeter sanırım şimdilik. Daha sonra oyun için Host/Join seçeneklerinden birini seçmelisiniz. Bir kişi Host seçeneği, diğerleri Join'i seçeneğini işaretleyecekler unutmayın. Daha fazla bilgi için On-line gaming köşesi yazarını sıkıştırın. İçimizde en rahatı o valla. Ayrıca bu işin ustası da o. Ama anladığım kadarıyla 5 kişiye kadar oyuncu seçeneği mevcut ve bunlardan birisi oyundaki haritanın başında savaşı yönetirken diğer dört kişi birer tankın başına geçiyor. Hoş bir tecrübe olabilir.

TRAINING:

Her zaman derim eğitimsiz olmaz bu işler diye. Training bölümü iki bölüme ayrılıyor. Bu bölümler bir harita üzerinde ki iki değişik mekan olarak tanımlanmış.

Birincisi **A Fort Knox.** Abi, nedir bu M1 Abrahams? Hayır tank oluğunu anladık ama nasıl bir tankdır kendileri? Gibi basit sorulara yanıt bulabileceğiniz bir bölüm burası. Yine burası da ikiye ayrılıyor. **M1 Tour;** M1 Abrahams hakkında merak ettiğiniz sorulara cevap bulabileceğiniz, videolarla desteklenmiş, tanıtım bölümü. **Training Missions** ise; basit manevraları, atış sistemini, vs deneyebileceğiniz bir bölüm.

İkinci eğitim merkezi ise **National Training Center.** Burası da iki bölüme ayrılmış görüntülü eğitim ve pratik yapma bölümleri. A fort Knox'un aksine burada savaş taktikleri gibi daha ayrıntılı konulara yer verilmiş. Eğer bu iki merkezi de başarıyla bitirirseniz, oyunu daha rahat oynayabilirsiniz kanımca.

CONFIGURATION:

Burada sistemimizin performansına göre bir ayarlama yapmak çok önemli. Eskiden pek göz atılmayan bu configuration menüleri artık daha fazla uğranır hale geldi. Sağolsun firmalar oyunları öyle abartmaya başladılar ki, oyunun makinemizde çalışıp çalışmayacağı konusunda stres'e girer olduk. Buradan sırasıyla muzik, grafik detayı (makinanıza göre), hardware veya software 3D seçeneği (biri 3Dfx mi dedi?), Alpha Blending (hardware 3d yoksa yanaşmayın derim ben yine de), Host Name (Multiplayer için), Player Name seçeneklerini değiştirebiliriz. Seçimlerimizi gönlümüze ve özellikle bilgisayarımıza göre yaptıktan sonra bir sonraki menüye geçiyoruz.

SINGLE PLAYER:

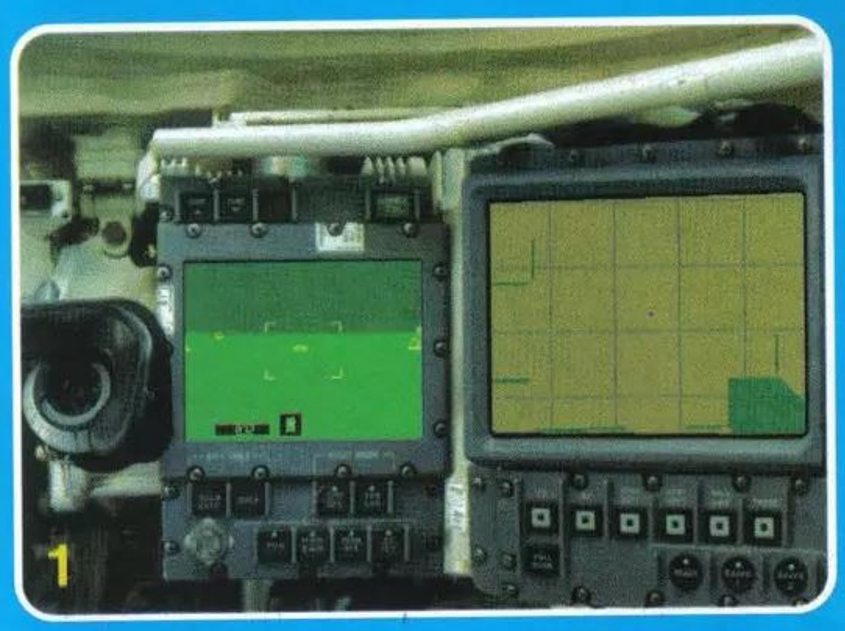
Evet oyunun kalbine geldik en sonunda buradan tek kişilik oyun seçimine giriyoruz. Hazır bir birlik seçebileceğimiz gibi kendimizde sıfırdan bi tane yaratabiliriz. Bunun için karşımıza gelen ekranda boş kutulardan birini seçip aşağıdaki **Create Platoon** seçeneğini işaretleyelim. Gelen sorulardan birliğimizin cinsini seçelim (Marine, Armoured vs). Bu seçim çok önemli çünkü oyun esnasında alacağınız destek birliklerinin cinsleri, tamamen yaptığınız bu seçime bağlı. Daha sonra birliğimize güzel bir isim bulup, güzel bi tanede arma seçelim. evet Platoon'umuz yaratmış olduk böylece (Bölük görüş ve emirlerinize hazırdır komutanım. Saol!!). Eğer istersek Delete Platoon seçeneği ile istediğimiz platoon'u silebilmemiz de mümkün. Buradan Done seçeneğiyle ayrılıyoruz.

Platoon Records bölümü, oyun içinde senaryo ilerledikçe bölüğümüze göz atmak için kullanacağımız seçenek.

Single Batlle ise "ben bi savaşıp gideyim evde hanım bekler" bölümü. Tek bir muharebe yapıp olayı bitirmek istiyorsanız buraya geliyorsunuz. Ayrıca burası da kendi içinde 3'e ayrılıyor. **Player Battles;** bir seri farazi senaryodan seçim yapmanızı sağlıyor. **Nato** seçeneği ise sizinde tahmin edebileceğiniz gibi Nato bayrağı altındaki güvenlik görevlerinden oluşmakta. Bir de standart **Gulf War** seçeneği mevcut tabii. Amerikalılar en sonunda bunu da Vietnam gibi sakız ettiler ağızlarına. Eee insana tarih lazım olunca, böyle oluyormuş demek ki. Yanlış anlaşılma olmasın, bir milletin tarihi, fertlerini birbirine bağlayan ana güçlerden birisidir. Gerçekten de önemlidir.

Campaign seçeneğimiz bize, birbirine bağlı senaryolarda savaşmamızı sağlıyor. Boş verin Single Battle olayını. Campaign gibisi yoktur derim ben. Bu seçimi yapınca 6 adet operasyon bölgesinden birini ve de zorluk seviyesini belirleyerek Campaign'imize balıklama dalıyoruz. Bu operasyonların pek çoğu tamamen uydurma. Bu modern savaş araçlarının simülasyonlarında da böyle bir sorun var işte. Neyse bundan sonrası hemen hemen bütün seçenekler için aynı zaten.

Evet savaşımıza başlayalım artık derim ben. Bir şekilde yukarıdaki seçenekler yardımıyla, taktik harita ekranımıza geldiğinizi varsayıyorum. Taktik harita ekranımız oyun içinde de ulaşabileceğimiz, hatta ulaşmak zorunda olduğumuz bölümlerden birisi. Ne yazık ki burayı kullanmayı iyi öğrenmek gerekiyor. Yoksa bi şekilde sizin için M1A3 Abrahams'ı imal etseler bile kaybetmeniz çok normal. En altta Start/Exit, Vehicle, Platoon, Briefing ve Support şeklinde seçenekler mevcut. Vehicle seçeneği bize bir sonraki aracımızı seçebilme şansı tanıyor (F11: sonraki araç/ F9: önceki araç). Hemen yanındaki Platoon seçeneği ise araçları tek tek değil bölük halinde seçmeye yarıyor (Shift+F11:sonraki bölük / Shift+F9: önceki bölük). Briefing ise; üşenip de geçmiştiniz ya brifing olayını ya da unuttunuz, böyle de bir komutansınız, işte o zaman burası yardımınıza



Tankımızı tanıyalım ve de onu sevelim....
1) Video montaj odası
2) Güneş gözlüğü.
3) Düğme-kol cenneti.
4) Üst güverte
5) Yangın söndürücü

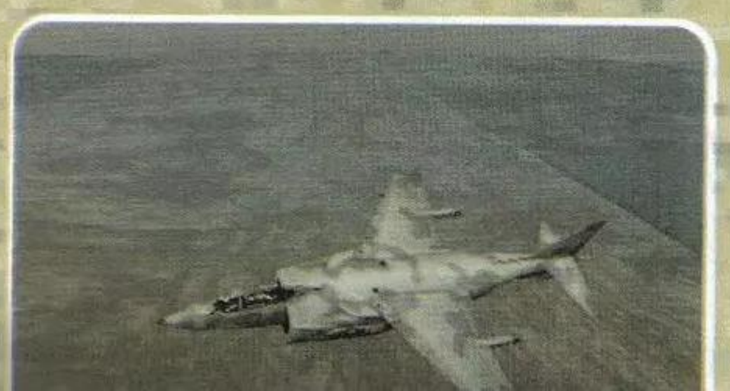
yetişiyor. Buradan görevimizi tekrar öğrenip, yanlış hedefleri bombalamıyoruz. Support ise cankurtaran gibi bir şey. Eğer görev için bize ayrılmış destek kuvvetleri varsa (muhtemelen A-10, AH-64 veya topçu desteği) buradan destek birimini seçip ilgilenmelerini istediğimiz bölgeyi veya hedefi haritadan gösteriyoruz. Oldukça etkili oluyor kullanmamazlık etmeyelim lütfen.

Taktik harita ekranına geldiğimiz zaman oyun henüz başlamamış oluyor. Oyun başlamadan evvel başlangıç komutlarımızı verebiliyoruz. İlgili araç veya bölüğü seçip (haritadan da seçebilirsiniz), izleyeceği yolu sol mouse tuşuyla belirliyoruz. Sağ mouse tuşuyla da yolu belirleyen anahtar noktaları silebiliriz. Bundan sonra **Start** komutuyla oyun başlıyor. Bu noktaya kadar haritada göremediğimiz düşman birlikleri, yavaş yavaş ortaya çıkıyor. Hemen yan taraftaki seçenekleri anlatayım. Seçtiğiniz bölük ya da araçla ilgili bilgiler sağ üst köşede belirtiliyor. Seçili olan araç ise cephane durumu ve hasar durumu ayrıntılı olarak görülebiliyor. Hemen altında seçili olan birimin o an ne yaptığını belirten kısa bir açıklama mevcut. Onunda alt tarafına bakacak olursak Waypoint ve Battle Drill isminde birbirinin alternatifi iki seçenek görüyoruz. Bu iki seçenekden Battle Drill, bölüklerimizi veya araçlarımızın yönetimini

KLAVYE ÖRTÜSÜ

F1 Komutan pozisyonu.
F2 Gunner pozisyonu.
F3 Stratejik Harita.
F4 Atış ekranı (bilgisayarlı).
F5 Atış ekranı (normal).
F7 Kule makinalısı.
F8 Dış görüntü.
F9 Bir önceki araç
Shift-F9 Bir önceki bölük
F11 Bir sonraki araç
Shift-F11 Bir sonraki bölük.
1-5 Tuşları cephane seçimi,
A Otomatik şöför,
F Fire at will,
H Hold Fire,
S Aracı durdurma,
C Hız (1/3),
V Hız (2/3),
B Hız (Max)
Z/X Tuşları da Zoom In/Out yapıyor.
Shift-Q Operasyondan çıkış

oldukça basit bir şekilde halletmemizi sağlıyor. Daha komplike aksiyonlar için Waypoint sistemi kullanılmalı. Waypoint sisteminde birden fazla hareket noktası belirlenip, her biri için ayrı formasyon ve hızlar belirlenebiliyor. Oyuna başlamadan önce yapılacak planda başarılı olabilir. Ama oyun başladığı andan itibaren bu tür ayrıntılara girebilecek zaman bulmak çok zor. Waypoint'le ilgili ayarların hemen altında Formation bölümü var. Bu seçenekle bölüğünüzdeki araçların dizilişini değiştirebilirsiniz. Bu formasyonların doğru seçilmesi, arazinin durumu ve muharebenin gidişatına göre stratejik bir önem taşıyor. Speed seçeneği ise bölük ya da aracın hareket hızını belirlememizi sağlıyor. En soldaki seçenek durdurmak için. Sol altta ki seçenekler ise, APC'lerdeki piyadelerin araçtan indirilmesi ve bindirilmesi için (Unload/Load Infantry). Rejoin Platoon seçeneği bölükten ayırıp spesifik bir iş yaptırdığınız tek bir aracı tekrar kendi bölüğüne dönmesini sağlamak



için kullanılıyor. Bu seçeneklerin hemen sağında ise bölük ya da aracın hareket tarzını belirleyebileceğimiz 8 adet kutu var. Sırasıyla; Fire at will, ateş açma izni. Hold fire; Ateş kes. Smoke generator; saklanmak için motordan duman üret. Retreat; geri çekil. Assault; kendi başına saldır. Engage; düşmanı karşılaşırsan onları durdur. Contact; düşmanla temas sağlayıncaya kadar işine devam et. Bypass; düşmanı ateşini es geç ve waypointine doğru ilerle.

Tabii bütün bu stratejik komutlardan sonra bir de işin simülasyon yanı var. Tankımızın içine girdiğimizde kullanılan bu tuşlar yandaki Klavye Örtüsü'nde gösterilmiştir, bi zahmet bakıverin.

Tankın hareketini ise yön tuşlarıyla yapabildiğimiz gibi, haritadan işaretleyip işi şöföre de bırakabiliriz (ki tank komutanı olarak zaten bir de şöförlük yapacak değiliz yani). Eh tank dedin mi, o koca topunu es geçemeyiz elbette onu nasıl kullanacağımıza bir göz atalım. Gerçi Training bölümlerini oynarsanız, biraz pratikle bu işi zaten halledebilirsiniz. İlk önce F4 ile Atış kontrol kamerasına geçelim. Buradan hedefimiz ile ekranın ortasındaki hedef işaretini ortalayalım. **Space** tuşuna basıp Laser Range Finder yardımıyla mesafeyi ölçelim. Gerçekte atış bilgisayarı gerekli hesapları yapıp bize verir ve bizde ayarları yapıp ateşleriz. Ama oyun bunu otomatik yapıyor. Sonuçta LRF ile mesafeyi aldığınız anda tankınız atış gerekli ayarları otomatik yapacaktır. Sizin yapmanız gereken tek şey Enter tuşuna basıp ateş etmek. Bu arada simülasyona kendiniz kaptırıp stratejik haritayı unutmayın sakın. Yoksa operasyonda çok lazım olabilecek diğer birlikleri kaybedebilirsiniz.

Her hangi bir operasyonu bitirdiğimizde bize bir madalya puanı ve rütbe verme puanı veriliyor. Bu puanlara karşılık gelebilecek rütbe ve madalyaları sağ kalan adamlarınıza dağıtıyorsunuz. Bu yüzden kendi birliğinizi elinizden geldiğince koruyun. Böylece her savaştan sonra daha çok tecrübe kazanacak, bir sonraki operasyonda daha yararlı olacaklardır. Operasyonlardan sonra Save Battle yaparsanız, kayıplarınızı geri getirme şansınız olacaktır. Yoksa özenle yetiştirdiğiniz bir çok adamı kaybetmeniz kaçınılmaz olacaktır.

Şimdi bazıları "bu ne biçim oyun? Strateji mi, simülasyon mu belli bile değil." diyebilir. Kendi çaplarında haklı olsalar bile, bu oyunun birincisini zevkle oynamış insanlar var. Eminim onlar bayıla bayıla oynayacaklardır. Biraz zor olduğunu kabul ediyorum ama, bir tane F-22 ile koca savaşı kazanmaktan daha gerçekçi olduğu kesin. Öyle değil mi?

Yazımın sonlarına doğru atladığım bir şey var mı diye bir göz atıyorum, ama yok galiba. Bu ay genel istek üzerine bir kaç selam gönderiyorum. Faerun MUD'dan Alper Çağlar, Morinfen, Dargrimm, Gimli... ay karıştırmadım inşallah, hepinizin 5 tane karakteri var be kardeşim, bazen oluyor böyle işte. Diğer yandan Sunday Basketball Team'e, Bigben'e, Engin Abla'ma, Özgür'e, Burçak'a, Muhammed'e, Legolas'a, Muder'ime, oraya buraya selam eder gözlerinizden öperim. Acemilik işte hor görmeyin. Unuttuklarım varsa, unuttuğumdan değil üşendiğimdendir. Herkese selam olsun.

☒Hüseyin "Midnight is where the day begins" YEŞİLBAŞ

ALESTA BİLGİSAYAR

OYUN VE VİDEO CD DÜNYASINDA SON NOKTA

OYUNLAR

1. Sensible Soccer'98
2. X-Files The Game
3. Mech Commander
4. Dune 2000
5. Industry Giants
6. Insurrection SC Data
7. Deathrap Dungeon
8. Final Fantasy VII
9. Dominion
10. Descent: Free Space

VCD'LER

1. Godzilla
2. Armageddon
3. Truman Show
4. Mulan
5. X-Files
6. Small Soldiers
7. Star Wars Trilogy
8. Deep Impact
9. 6 Days 7 Nights
10. Titanic

Intel 200MMX
TX 512K. Anakart
16Mb RAM
2.1Gb Sabit Sürücü
2Mb S3 Virge E.K.
14" SVGA Monitör
24X CDROM
16 Bit Ses Kartı

510$

Intel PII-233 İşlemci
PII LX Anakart
32 Mb SDRAM
2.1 GB. Sabit Sürücü
4 Mb S3 Virge E.K.
14" SVGA Monitör
24X CDROM
16 Bit Ses Kartı

685$

Intel PII-266 İşlemci
PII LX Anakart
64 Mb SDRAM
3.2 Gb Sabit Sürücü
4 MB S3 Virge E.K.
14" SVGA Monitör
24X CDROM
16 Bit Ses Kartı

710$

Intel PII-300 İşlemci
PII LX Anakart
64 Mb SDRAM
3.2 Gb Sabit Sürücü
4 MB S3 Virge E.K.
14" SVGA Monitör
24X CDROM
16 Bit Ses Kartı

935$

NOT: Yukarıdaki sistemlere klavye, kasa, disket sürücü ve mouse dahildir. Fiyatlara %15 KDV eklenecektir.

Alesta Bilgisayar Sistemleri Ve İletişim San. Tic. Ltd. Şti.
Hasfırın Cad. Sinanpaşa iş merkezi No: 67/217 Beşiktaş TEL&FAX: 261768

PLANE CRAZY

Eski günlere bir dönüş yapayım, yazımın girişine oyun ile alakası olmayan, "edebi" (!!) cümleler yazayım dedim. Sanki hiç yapmazmışım gibi. Sonra vazgeçtim. Aslında bu cümlelerin en başında yazmak üzerine bir iki kelime şey ettirmiştim. Ama yukarıda olmayan satırların "Plane Crazy" ile alakası olmadığından vazgeçtim. Peki Plane Crazy ile neyin alakası var, ondan bahsetseydim: Uçmak. "Plane" ya. Uçmak diyince kuş, martı ve Richard Bach geldi aklıma. Neyse alakasız giriş cümleleri uzadıkça uzuyor. Plane ile başlarsak belki girebilir dedim konuya ama o da olmadı. İyisi mi babadan kalma yöntemler:

Arkadaşlar, elimde bir Cd'lik "Plane Crazy" adında bir oyun var. Oyun hakkındaki ilk gözlemim P100'de bile kastırarak oynanması. Hatta Levent'in oyunu 233MMX'de gördükten sonra "aaa, meğer ne güzel oyunmuş!" diye haykırdı. O zaman al sen açıkla diye şansımı bir denedim ama yemedi, maalesef. Malesef de olsa devam ediyoruz görüldüğü gibi.

Maalesef Plane Crazy

Pilot olmakla kalmadık efsanevi Crazy Aces olayına da girdik yani. Kendimizi hıza, uçmaya yani tehlikeye aç birer pilot olarak hayal ederek oyuna başlarsak daha bir zevk alabiliriz. Aces2 Sky Ranch'deki 8 uçaktan birini seçmekle işe başlıyoruz. Her bir uçağın kendine göre ivmelenme, manevra, aerodinamik ve maksimum hız özellikleri var. Şimdilik çömez olduğumuz için bunları pek anlamıyoruz ve sadece renklerine bakarak tuttuğumuz takımın rengindeki uçağı seçiyoruz. Aslına bakarsanız uçakların rengini de değiştirebiliyoruz ama bu sadece göstermelik bir durum. Fanatikler için yani: Ne uçaktan vazgeçerim ne takımdan!

Hangardan çıkış pistlere olacak. Fakat burada bir kaç seçeneğimiz var: Time trail ile zaman karşı yarışabiliriz ki klask CheckPoint mantığı, Ghost Race ile ilk yarışımızı Ghost olarak kaydettirir sonra ona karşı yarışırız. Yani bir nevi kendi kendini aşmak olayı. Quick Race'de "elim alışsın, şöyle çabucak bir yarış çevirek" mantığı. Tabii yarışların en yarışı Championship! 5 pistlik bir şampiyona.

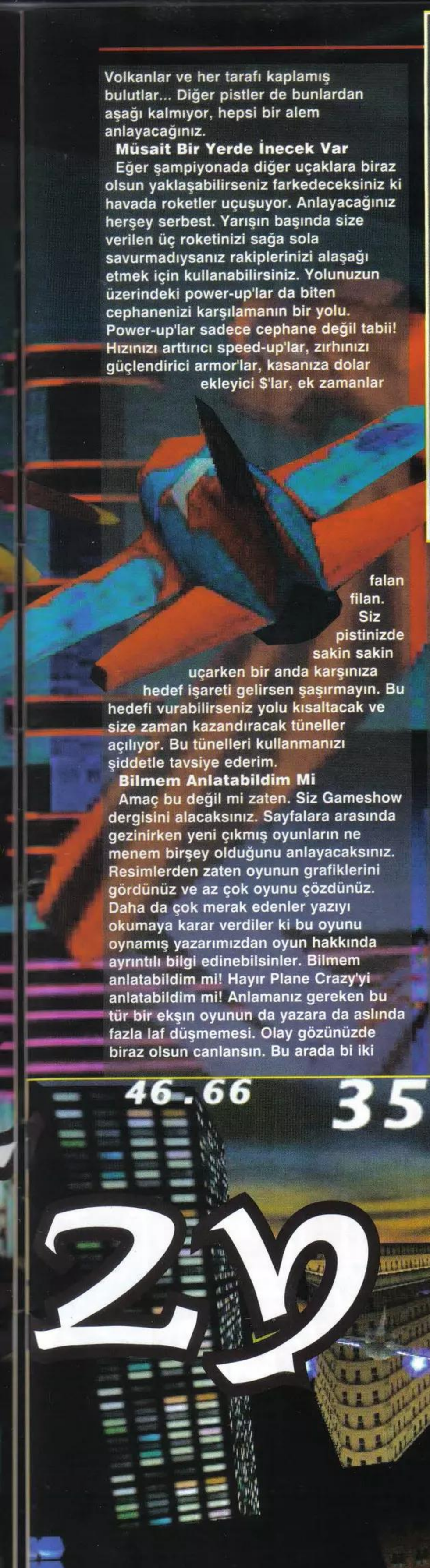
"Para Para Para"

Kapitalist dünyada maddi çıkarın olmadığı bir işe girmek salaklık sayıldığına göre biz boşu boşuna mı yarışıyoruz burada? diye kendi kendinize sorular sormayın. Yarışlarda en iyi CheckPoint zamanını yaparak ya da tabii ki yarışı kazanarak dolar üzerinden bir geliriniz oluyor. Parayı mezarımı götürücem sorusunun cevabı da hayır, uçağınızı upgrade etmek için kullanacaksınız. Sadece upgrade için değil bir sonraki yarışa girebilmek için de dolara ihtiyacınız olacağı düşünülürse dikkatli yarışmakta fayda var demektir.

Pist Ne Tarafta Kalıyo Kardiş

Plane Crazy'nin plane kısmını bir şekilde çaktırmadan anlattık. Peki neden Crazy? Değil mi ama. Bir oyun yaptınız isim vereceksiniz ve oyun uçak yarışı olduğuna göre bir şekilde Plane olacak ismin içinde. Demek ki Crazy denmesinin de var bir anlamı. Ben ilk oynadığımdan gerçeken delirecek gibi oldum ve sanırım oyunun yapımcıları da bunu hedeflemiş olacaklar ki Crazy'nin anlamı Crazy'ye! Delirmek dediğim yönü bulmaya çalışırken yaptığım manevralardan, sağa, sola, yukarı ve aşağı doğru dönmekten başımın dönmesinden sanırım. Bir de renk cümbüşü ki sormayın gitsin. Tabii bunlar pistleri anlatmaya tam yeterli olmadı biraz daha açalım konuyu: 3D motor ile yüksek gerçeklikteki 3D ortamlarda uçuyoruz. Doğa ise dağ, kent ise bina hepsi var maşallah. Yalnız bunların arasından yön bulmak ayro bir ustalık. Uçuş esnasında arada sırada "Keep Low" gibi yazılar ya da çeşitli yön okları çıksa da bir pisti ilk uçuşta yoldan çıkmadan tamamlamak neredeyse imkansız. Mavi power-up'ları gözünüze kestirmek en güzeli. Ama şimdi pist zamanı power-up'lar birazdan.

Monument Rush, mesela. Doğa dediğim işte burası. Kanyonlar, şelaleler, küçük küçük Pablo köyleri, nehirler ve tabii ki dağlar ve çeşitli kayalar. Tam bir doğa gezintisi. Diğer yandan City Run ise tam bir kent keşmekeşi. Sabancı'nın ikiz kuleleri, üst geçitler, alttan geçememeler, binalar binalar... Rain Forest'da ormanlardan göz gözü görmüyor.



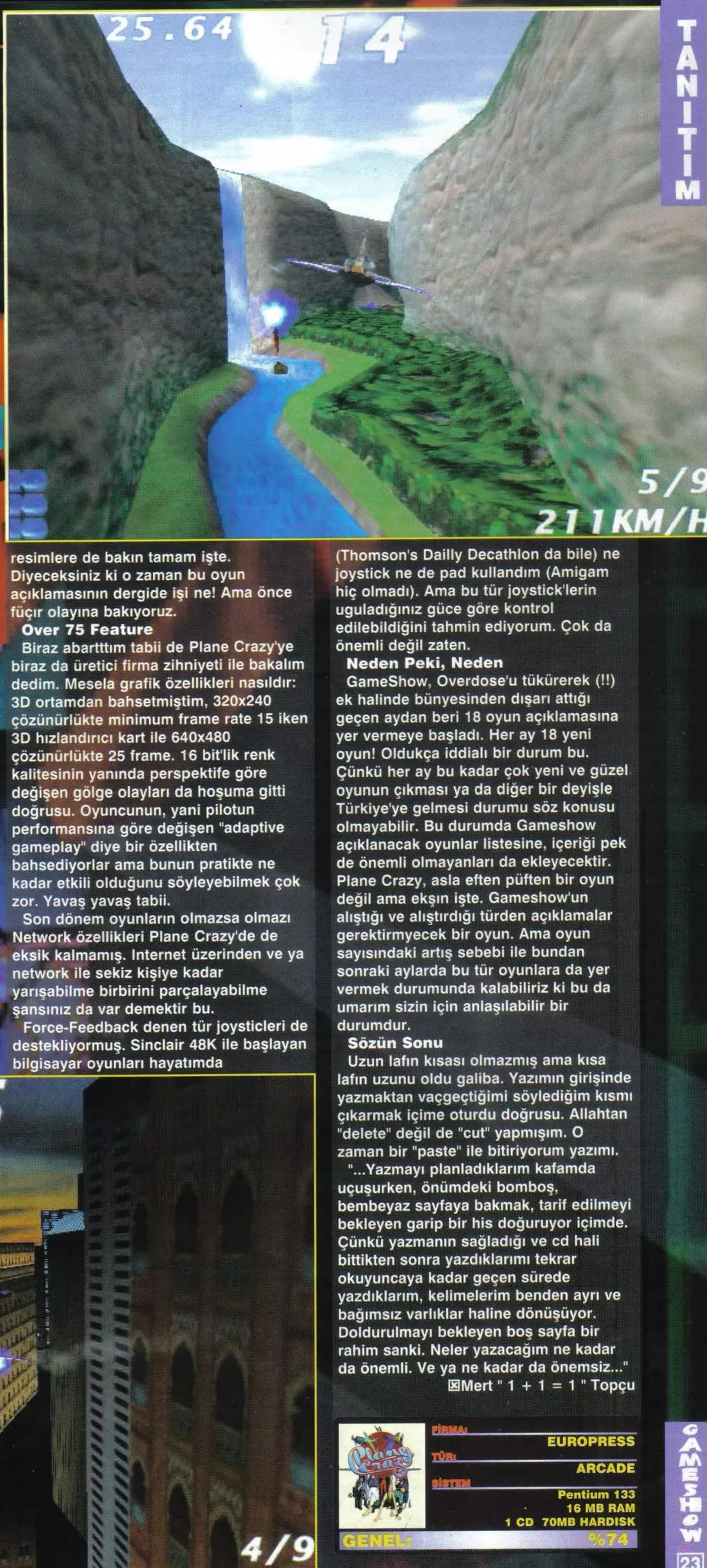
Volkanlar ve her tarafı kaplamış bulutlar... Diğer pistler de bunlardan aşağı kalmıyor, hepsi bir alem anlayacağınız.

Müsait Bir Yerde İnecek Var

Eğer şampiyonada diğer uçaklara biraz olsun yaklaşabilirseniz farkedeceksiniz ki havada roketler uçuşuyor. Anlayacağınız herşey serbest. Yarışın başında size verilen üç roketinizi sağa sola savurmadıysanız rakiplerinizi alaşağı etmek için kullanabilirsiniz. Yolunuzun üzerindeki power-up'lar da biten cephanenizi karşılamanın bir yolu. Power-up'lar sadece cephane değil tabii! Hızınızı arttırıcı speed-up'lar, zırhınızı güçlendirici armor'lar, kasanıza dolar ekleyici $'lar, ek zamanlar falan filan. Siz pistinizde sakin sakin uçarken bir anda karşınıza hedef işareti gelirsen şaşırmayın. Bu hedefi vurabilirseniz yolu kısaltacak ve size zaman kazandıracak tüneller açılıyor. Bu tünelleri kullanmanızı şiddetle tavsiye ederim.

Bilmem Anlatabildim Mi

Amaç bu değil mi zaten. Siz Gameshow dergisini alacaksınız. Sayfalara arasında gezinirken yeni çıkmış oyunların ne menem birşey olduğunu anlayacaksınız. Resimlerden zaten oyunun grafiklerini gördünüz ve az çok oyunu çözdünüz. Daha da çok merak edenler yazıyı okumaya karar verdiler ki bu oyunu oynamış yazarımızdan oyun hakkında ayrıntılı bilgi edinebilsinler. Bilmem anlatabildim mi! Hayır Plane Crazy'yi anlatabildim mi! Anlamanız gereken bu tür bir ekşın oyunun da yazara da aslında fazla laf düşmemesi. Olay gözünüzde biraz olsun canlansın. Bu arada bi iki resimlere de bakın tamam işte. Diyeceksiniz ki o zaman bu oyun açıklamasının dergide işi ne! Ama önce füçır olayına bakıyoruz.



Over 75 Feature

Biraz abartttım tabii de Plane Crazy'ye biraz da üretici firma zihniyeti ile bakalım dedim. Mesela grafik özellikleri nasıldır: 3D ortamdan bahsetmiştim, 320x240 çözünürlükte minimum frame rate 15 iken 3D hızlandırıcı kart ile 640x480 çözünürlükte 25 frame. 16 bit'lik renk kalitesinin yanında perspektife göre değişen gölge olayları da hoşuma gitti doğrusu. Oyuncunun, yani pilotun performansına göre değişen "adaptive gameplay" diye bir özellikten bahsediyorlar ama bunun pratikte ne kadar etkili olduğunu söyleyebilmek çok zor. Yavaş yavaş tabii.

Son dönem oyunların olmazsa olmazı Network özellikleri Plane Crazy'de de eksik kalmamış. Internet üzerinden ve ya network ile sekiz kişiye kadar yarışabilme birbirini parçalayabilme şansınız da var demektir bu.

Force-Feedback denen tür joysticleri de destekliyormuş. Sinclair 48K ile başlayan bilgisayar oyunları hayatımda (Thomson's Dailly Decathlon da bile) ne joystick ne de pad kullandım (Amigam hiç olmadı). Ama bu tür joystick'lerin uguladığınız güce göre kontrol edilebildiğini tahmin ediyorum. Çok da önemli değil zaten.

Neden Peki, Neden

GameShow, Overdose'u tükürerek (!!) ek halinde bünyesinden dışarı attığı geçen aydan beri 18 oyun açıklamasına yer vermeye başladı. Her ay 18 yeni oyun! Oldukça iddialı bir durum bu. Çünkü her ay bu kadar çok yeni ve güzel oyunun çıkması ya da diğer bir deyişle Türkiye'ye gelmesi durumu söz konusu olmayabilir. Bu durumda Gameshow açıklanacak oyunlar listesine, içeriği pek de önemli olmayanları da ekleyecektir. Plane Crazy, asla eften püften bir oyun değil ama ekşın işte. Gameshow'un alıştığı ve alıştırdığı türden açıklamalar gerektirmyecek bir oyun. Ama oyun sayısındaki artış sebebi ile bundan sonraki aylarda bu tür oyunlara da yer vermek durumunda kalabiliriz ki bu da umarım sizin için anlaşılabilir bir durumdur.

Sözün Sonu

Uzun lafın kısası olmazmış ama kısa lafın uzunu oldu galiba. Yazımın girişinde yazmaktan vaçgeçtiğimi söylediğim kısmı çıkarmak içime oturdu doğrusu. Allahtan "delete" değil de "cut" yapmışım. O zaman bir "paste" ile bitiriyorum yazımı.

"...Yazmayı planladıklarım kafamda uçuşurken, önümdeki bomboş, bembeyaz sayfaya bakmak, tarif edilmeyi bekleyen garip bir his doğuruyor içimde. Çünkü yazmanın sağladığı ve cd hali bittikten sonra yazdıklarımı tekrar okuyuncaya kadar geçen sürede yazdıklarım, kelimelerim benden ayrı ve bağımsız varlıklar haline dönüşüyor. Doldurulmayı bekleyen boş sayfa bir rahim sanki. Neler yazacağım ne kadar da önemli. Ve ya ne kadar da önemsiz..."

☒Mert " 1 + 1 = 1 " Topçu

FİRMA: EUROPRESS

TÜR: ARCADE

SİSTEM: Pentium 133, 16 MB RAM, 1 CD 70MB HARDISK

GENEL: %74

Savaş... İnsanlık tarihi kadar eski hatta daha da eski, vazgeçilmez bir olgu... Tarih öncesi dönemlerde insan dışı varlıkların kuralsız ve fütursuzca uyguladığı bu "aksiyon", insanın ortaya çıkışıyla birlikte belirli bir formata oturmuş, sistemli bir pozisyon kazanmış, medeniyet basamakları tırmanılırken en belirleyici unsur haline gelmiştir. Muzaffer taraf adına şan, şöhret, mal, mülk, iktidar gibi anlamlar ifade ederken, mağlup olanlar için bütün bunların ve daha da fazlasının yitirilişini sembolize eder savaş. Beşerin sınırlı iradesiyle yarattığı bir kavram bu kadar uç noktalarda bir etki yaratabilir mi? Hayır! Harp beşeri olamaz. Değersiz ölümlü yaşamlarının çok çok üstünde ilahi bir anlam, tanrısal bir estetik içermelidir savaş. Modern yaşamın rahat ortamının rehavetine kapılmış, yavşamış adamların bunu anlaması mümkün değildir elbet. Ancak harpler insanlar içindir. Varoluşumuzun anahtarlarıdır. Aslonan bunu insan haysiyetine uygun ifa etmektir. Parlak zırhlı şövalyelerin geri dönülmesi imkansız zaman boyutlarında kaybolup gitmesi, uğruna dövüştükleri değerlerin de lanet olası iblisin çizmeleri altında ezilmesi sonucunu doğurmaz. İnsan Tanrı'dan gelene kapılarını ardına kadar açmalıdır. Bu savaş karşıtı "yumuşak" çocuklar acaba nefes alıp vermelerini, üç kuruşluk onurlarının korunmasını, teknolojinin yaşamı kolaylaştırıcı etkileri sayesinde kıçlarının rahatına göre yaşamalarını kime borçlular. Kendilerinden önce kavga vermiş o eski adamlara... Onlar bize hakketmediklerimizi bağışladılar. Biz ise sulhperverlik ve insan haysiyeti teraneleriyle geçmişimize küfretmeyi marifet addedip, çocuklarımıza adi bir gelecek vaadediyoruz. Tatlı hayatımızı yitirmemek için tatsız (!) haysiyetimizi bahis konusu yapmaktan çekinmiyoruz. Utanmalıyız... Ancak harp meydanlarında bir amaç uğruna toprağa düşmüş bedenlerden, bombalanmış şehirlerden, temerküz kamplarından, gerçek erkeklerin kulaklarına güzel bir kadının dudaklarından dökülen ezgiler gibi gelen kılıç şakırtılarından yahut mermi vızıltılarından değil... Bütün bunların saygı duyulması gereken varoluş çabaları olduğunu bilmediğimizden, insanın aciz yaradılışına rağmen meydan okuma cesaretini göstermesini çağdaş (!) mantığımızla çözemediğimizden, ilahi adaletin yolundan ayrıldığımızdan dolayı utanmalıyız. Nelere hürmet ettiğinizi, kimleri adam yerine koyup tepenize çıkarttığınızı bir gözden geçirin bakalım. Bugün yerin dibine batırdıklarınızın aslında kıyas kabul etmeyecek değerler olduğunu farkedebilirsiniz belki. Kuram, kavram ve şahıs olarak...

Soldiers At War' ın yaratıcısı olan SSI firması hakkında uzun bir geyik yapmak isterdim. Ancak bu firma benim favorim sayılmaz. Bu alemde çok eski olmalarına rağmen kağnı hızıyla ilerleme başarısını göstermiş dandik - dangalak tiplerdir bunlar. Yinede iflah olmaz strateji fanatiklerinin ibadetleri esnasında yüzlerini döndükleri mabetlerden biri olan SSI, ardı ardına çıkarmakta olduğu felaketlerle nefretimi üzerine çekmeyi uzun zamandır başarıyordu. Fakat...

Fakat yeni oyunları Soldiers At War belki konuya olan alakam, belki de turn- base olayının o farklı tadından dolayı bir dolu abuk sabuk oyun müsvettesi arasında ilgimi cezbetti. Aldım, oynadım ve sürpriz!!! BEĞENDİM... Ggerçekten hoşuma gitti. Hatta o kadar hoşlandım ki SAW 'ın başından birkaç saatliğine ayrılıp size bu yazıyı lütfettim. Zevklenin diye. Pöh...

Çocukken, pazar günleri, tek kanallı TRT ' de büyük keyifle izlediğimiz o eski harp filmlerinin büyülü atmosferinin yansıtıldığı kısa ancak güzel bir demo geçiyor gözünüzün önünden. Geçtiği gibide gidiyor. Unutuyorsunuz, pek çok şeyi unuttuğunuz gibi.

Hemen akabinde çıkan ekranda gözüm "Axis" seçeneğini arıyor. Bulamıyor tabii. Neden SSI efendi? Örneğin neden bir Waffen SS müfrezesini yönetip yönlendiremiyorum. Ha? Duyamadım. İyi Yankee, kötü Hans edebiyatı mı? Peki öyle olsun ama oyunun afişinde o Alman askerinin işi ne o zaman. Bizi uyutmaya mı kalkıyorsunuz. Ya manualdeki dünyanın güvenliği, demokrasi, özgürlük safsatası ne anlama geliyor. Ulan koca dünya harbinde yalnız siz mi dövüştünüz be aşağılık herifler. İnsaf edin biraz. İki asırlık tarihiniz var siz bunu bütün beşeriyete mal etmeye çalışıyorsunuz. Her alana soktuğunuz propaganda araçlarına bilgisayar oyunlarını da alet ediyorsunuz. Canınız cehenneme sizi gidi İngiliz artığı mesnetsiz koloni çocukları.

Neyse, sinir harbinden çıkıp II. Cihan Harbine dalıyoruz. Stars and Stripes ' ın gölgesi altında tabii. Kim ne düşünürse düşünsün svastika namına savaşmayı yankee uşaklığı yapmaya tercih ederdim...

Quit Soldiers At War: Çıkış, kaçış, kurtuluş, özgürlük falan filan.

View Credits: Oyunun yapımıyla bizzat meşgul olmuş safkan Amerikan evlatları. Selamlayın onları.

Multi- Player Game: Adeta bir teknoloji modası haline gelen bu lüzumsuz opsiyondan tiksinti duyuyorum. Asla modemim olmadı, aslada olmayacak. O yüzden bana bu taraklardaki bez hakkında alakasız muhabbetler yöneltmeyin.

Load Game: Ölümsüzlük cheat' i derim ben buna. Çoook sık başvuracaksınız.

Game Options: Bugünkü menüde şunlar var;

1-Online Weapons

SOLDIERS AT WAR

Encylopedia : Burası çok iyi. İkinci savaşın belli başlı oyuncakları hakkında kısa ama öğretici malumatlar içeriyor bu seçenek. Doğal olarak bu oyunu büyük bir firma yapmış olsaydı bu kısmın sunum biçimi daha görkemli olabilirdi. SSI' ın kifayeti bu kadarına yetiyor. Neyse yetineceğiz. Yetinmeyi öğrenmeliyiz.

2-Game Play Settings: Burası da iyi ama aynı zamanda önemli. **Night conditions** oyuna katkı açısından manasız, yeşillik katsın diye konmuş. **Building blackouts**' tan binaların içini görüp göremeyeceğimizi ayarlıyoruz. Ancak mantıklı olarak bu size düşmanın yerini göstermez. Bunu kapatırsanız oyun hızlanır diyor SSI. Ben kapatmam. **Weather conditions** hava şartları demek olup gereksizlik hanesine bir sayı yapmaktır. **Overlay Grid** oyun ekranında kareler çıkmasına neden olup görüntüyü bozduğundan dolayı, işe yaradığı halde (turn sayısı kadar istikamet tayini) çöpe yollanır. **Path Display**' dan yönleneceğiniz güzergahı oyun esnasında görebilirsiniz. Bunun için adamınızın üzerine tıklayın (tıkladım, tık yok gözü körolasıca) sonrasında görülen köy kılavuz istemez. Tekrar klik ve action !. **Enemy Movements:** Çok saçma, çok, çook. Kapatın bunu. Düşman menzilinize girmeden yahut varlığını belli edecek bir harekette bulunmadan onu görmek saçma olduğu kadar delikanlılığa da sığmaz (bazı görevler delikanlı tuzağı, o açıdan sanki bana bu seçenek hiç kapanmayacak gibi geliyor). **Shot Percentage:** Atış sahanızdaki elemanlardan indirebilecek-lerinizi görüp bunun ne kadar süreceğini anlayın. Bana kalırsa bu da gerçekçiliği düşüren unsurlardan.

Screen Follow: Monitörünüzün askeri ünitelerinizi takip etmesi hoş bir olay olsa gerek ancak gül diken ilişkisi gereğince bu müdahale oyun hızını düşürür.

3-Audio And Video Setting Menü: Burada önemli olan ekran çözünürlüğü. P120' den aşağı makinesi olanlar görüntü modunu 800*600 olarak denemesinler bile. Animasyon hızını normale getirin. Çok hızlı (fast) benim gözüme hoş görünmedi. **Briefing**' leri seyredebilmek için berbat "**smack" movie**' leri açın.

4- Difficulty menü: Şöyle söyliim "commando" ve "general" imkansız... değilse bilede bir önceki aşamalarda ustalaşmadan denenmesi ruh sağlığınızın teminatı açısından olumsuz sonuçlar doğurabilir.

New Game: Yeni, yine, yeniden başlıyoruz...

Play Custom Scenerio: Oyunun ana (campaign) senaryoları haricindeki kısa, basit, olaya alışmanızı sağlayacak olan görevlerdir. Ayrıca pekçok multiplayer ve tutorial (öğretici) mission ihtiva ettiği içindirki muhakkak surette denenmelidir.

Play Single Scenerio: Karşınıza çıkan bir dolu görevi tek tek devirmek. Bir bakalım. Vay, vaaay, vaaaaaaaaay. Meşhur Kasserina Geçidi operasyonundan tutunda, Monte Cassino dağı eteklerine sonrasında Anzio' dan Berlin' e kadar ihtişamlı çarpışmalar yaşayacağız anlaşılan. Senaryolar gerçekten iyi. Göz atalım mı ?

Kasserina Past: Gerçekte Amerikalı kankalarımızın tokat yedikleri sayısız mekanlardan olan Kasserina Geçidi'ne Almanlar seçkin bir takım indirirler. Bunlar vadinin müstahkem bölgelerinde mevzilenip Yankee dostlarımızın canlarını yakmak arzusundadırlar. Kısaca Birleşik Amerika'nın Afrika'ya uzanan yolu sisler altındadır ve bu sisi dağıtma görevide senindir George. Tam bir komando görevi. Fazla zor değil ancak Almanların bir anda tepenize binmelerini istemiyorsanız sessiz ve derinden icraat eyleyin. Ben "general" zorluk derecesinde bile bu senaryoyu bitirdim (a da bitirdiğimi sandım tuhaf bişi oldu ama...)

Maltese Island: Müttefiklerin Sicilya çıkartması başlamıştır. İkinci Dünya Savaşı boyunca hiçbir halta yaramamış soytarı İtalyan askeri birden Duçe'sinin çizmelerinin neden eskisi kadar parlak olmadığını düşünmeye başlar. Yıllarca tükürükle cilaladıkları çizmeyi bu defa kanla yıkamak isterler ve ölmek için önünüze atlarlar. Aşırı kolay bir olay. Onları mayın bölgesine kadar sürmeniz gerekli ancak mayın dedektörünüzü kirli gömleğinizin cebinde unutmayın. Demokrasinin geleceğini Malta adasında öksüz bırakmayın.

East Of Messina: Messinanın doğusunda bir kurtaracağız. Hatta bu düşman bile olabilir. Yeter ki Faşizmin karanlık (!) tarafına iltihak etmemiş, özgür (!) dünyaya inanmış olsun. Eveeet, İtalyan sivilleri muhtemelen ricat esnasında onları kalkan niyetine kullanmak isteyen kaka Almanların elinden çekip alacağız. Tabii bulabilirsek. Ardından güvenli bölgelere kadar refakatçi konumda ilerleyeceğiz. Bu görev harbiden zor. Zaman az. Gıcık siviller halları dikip duruyorlar. Yalnız askerlerin savaştığı günler geri gelir mi dersiniz birgün. Sanmam.

Normandy: Malum çıkartma başlamıştır. Düşman hatlarının gerisine indirilen takımımızın üzerine bir tren köprüsünü uçurma görevi yıkılıyor. Sahilde bu iş için gerekli zımbırtılar mevcut. Onları alın dövüşe dövüşe yolunuzu açın. Patlayıcıları doğru zamanda (tren gelmeden önce) doğru yere yerleştirin. Oyalama taktiği uygulayın. Ben burayı beceremedim. Köprüye ulaşamıyorum, ulaşsam uçuramıyorum, uçursam kaçamıyorum. Açıkcası bu klasik görevle çokta fazla uğraşmadım.

Saint Louis: Suikastçiler işbaşında. Kalleş bir manevrayla kamp merkezindeki binada bulunan yüksek rütbeli SS subaylarını havaya uçuracaksınız. Sessizlik işin esası. Almanlar hadisenin farkına bir vardılarmı etrafı ayaklandırıyorlar ve ben henüz olayı sükunetle halledemedim. Aslında hiç bir şeyi halledemedim. Bu görevde de çuvalladık. Geçiyoruz...

Platoon Headquarter: Almanlar binbir güçlükle yetiştirip cepheye sürdükleri SS subaylarının katline oldukça bozulmuş olmalılar. Karşı saldırı hareketi başlatıp canınıza okuma niyetindeler. Destek birlikleri ulaşıncaya kadar üssünüzü savunmalısınız. Yalnız Bonaparte'ın buyurduğu gibi en iyi savunma hücumdur... Ve benim nacizane terennümüm en iyi hücum doğru zamanda yapılandır. Doğru zaman ağır silahların bertaraf edildiği zamandır.

Cherbourg: Her şeye burnunu sokan Amerika bu defada bir casusunu burun niyetine gizli yerlerde olan keşif grubunuzdan olumlu yada olumsuz bir haber alamıyorsunuz. Bölgede çıldırtıcı bir sessizlik hakim. Bunun sebebi bir önceki takımın bozulan telsizi olabilir mi acaba? Olur, olur. Telsiz almayı unutmayın. Canlı düşmanlarınızı gebertin. Cansız dostlarınız adına ağıt yakın.

Monte Cassino: Her yol Roma diyen Amerikan piyadesini kötü sürprizlerle karşılayan Almanları yalnız biz durdurabiliriz. Tepede bir manastır, manastırda ağır silahlar, ağır silahların başında da savaş yorgunu Alman savunucular vardır. SSI oyunun kitapçığında takım çalışmasıyla her türlü kale fethedilir der ama ben en kolay zorluk seviyesinde bu tür bir çalışma gerektirecek durum görmedim. Uygun pozisyon alan iki adamım Hans'ın işini bitiriverdi. Zorluk çıtasını yükseltin bakalım noolacak.

Anzio: Amerikalıyız ya illaki birilerini planları aşırması için göndermiştir. Salak ajan SS'lere yakalanmıştır ve kurtarılmazsa casuslara uygulanan prosedür gereğince idam edilecektir. Tabii planlarda Berlin'de iç edilecektir. Hiç oynamadım. Çok banal bir görev.

Paris: Paris yakınlarındaki silah deposu Almanlar için büyük bir kaynaktır. Bu kaynağı kurutmak zibidi Fransız direnişçileri nezaretinde ulaştığımız Paris' te bize düşmektedir. Hayır anlamadığım korkak ve mağlup Fransızlar namına neden adi ve alçak Yankeeler (yani oyunda ben) dövüşmek zorunda.

Vineyards: Üzüm bağlarından üzüm yemek varken biz çıtır çıtır Alman götüreceğiz. Açık arazideyiz. Siper alabileceğimiz mevki sayısı mahdut. Kilise bir ağır makineli yuvası ve pusu vaziytinde bekler. Mayın arazide. Mayın dedektörümü unutmuşum cebimde. Ben ölmüşüm hak geri getire...

German Airfield: Hans çok bir mühim bilgiler eşliğinde baba - vatanın içlerine doğru yol almaktadır. Tabii transport için uçak kullanmak akıllıca olmaktadır. Alev makinesi cinsinden oyuncaklarla bu uçakcıkları, onların mürettebatını, koruyucularını, sülalesini... Opss... Yok edin. Nah edersiniz. Ben yapamazsam siz hiç yapamazsınız...

Bridge Over The Rhine: Kuwai nehri üzerindeki köprü . Ne baba filmdi di mi? O filmde uçurulan köprüyü bu filmde (oyundamıydı lan, dalmışım) kurtarıyorsunuz. Ama bir farkla köprü Ren nehri üzerinde, dolayısıyla karşınızda da solucan kılıklı, limon suratlı Japonlar değil domuz kafalı, patlak gözlü Almanlar var. Dört patlayıcıyı deaktivite hale getirmek zor olsa gerek. Sıkıcı olduğundan denemedim.

Dresden Secret Base: Meşhuuur V-2 roketlerinin yeri saptanmıştır. Bu üs çok bir gizlidir. Yerini ben biliyorum. Sizde öğrenin (salladım çünkü 7,5 saattir bilfiil ekran başındayım beynim döndü. Bi zahmet uğraşın artık).

Near Berlin: Artık herşeyin sonu gelmiştir. Almanlar süratle geri çekilmektedirler. Ruslar büyük bir hızla Berlin yakınlarına gelmişler şehri yoğun topçu ateşiyle vurmaktadırlar. Tam bu esnada üst düzey bir Alman subayı kayıtsız şartsız teslim olmak istediğini iletir size. Görevin takımınla bu haini bulup teslim anlaşmasını ona dikte ettirmek. Eh sonra kendi hatlarınıza dönseniz fena olmaz. Yalnız dikkat edin. Kim dost, kim düşman bir anda karışabilir. Rus ve Amerikanların prestij için kapışması esnasında sizi arada götürmesinler. Alman subayını öpiyim size bişey olmasın...

Misyonlar bunlar. İsterseniz görev seçimini oradaki "R" tuşuna basarak bilgisayara bırakabilirsiniz. Hayatta bir kariyer sahibi olamadığı için hayıflanan kompleksli tipler dikkat. İşte size kariyer yapma imkanı. Hemide II. Cihan Harbinde, hemide şerefli Amerikan ordusunda, hemi de özgür dünyanın güvenliği, beşeriyetin bekaası uğruna. Ne duruyorsunuz. Kahrolsun Tanzanya, yaşasın Uganda...

Play Campaign Game: Buraya girdiğiniz an itibariyle karşınıza çoğu tip fukarası olan bir dolu Yankee çıkıyor. **Admin Screen**'den bunların özellikleri, rütbeleri türünden bilgiler alıyorsunuz. Size harbi söylüyorum bunların hiçbir anlamı yok (rütbeler dışında). En biçimli olanları seçin ki cesetleri yakışıklı olsun. Yalnız takımda hiyerarşik düzenin sağlanması açısından bir üst rütbeli mutlaka olmalı. Çavuş (bende çavuştum, efendi olun paralarım) bu iş için ideal. Ancak takım kaptanının özellikleri önem taşımakta. Efendinizi seçerken mouse'un sağ tuşuna başvurun derim ve buradan hangi adamların hangi silahları kullanabildiklerini de öğrenin diyip bu cümleyi nihayete erdiririm. Fakat dikkat etmeniz gereken adamlarınızın en iyi kullandıkları silahların ne olduğudur.

Adamlarınızı silahlandırırken soldaki ağırlık ölçerden gözünüzü ayırmayın. Aşırı yük doğal olarak hızı düşürecek, turn sayısını azaltacaktır. El bombası her adamda muhakkak bulunsun. Silahları ustalık derecesine göre pay etmezseniz çatışma anında ıskalama olasılığınız artacaktır. Mermi yüklerken aldığınız aletin üzerine sağ tuşla klikleyin. Çıkan ekranda gördüğünüz şarjör o alete uygunsa belinizdeki yuvalara ya da sırt çantasına onları yerleştirin. Yanlış donanım kavganın ortasında apışıp kalmanıza sebep olabilir. Ha unutmadan brifiengi can kulağıyla dinleyin hatta cansız gözlerle de izleyin.

Uzun yüklemelere alışkın olan sabrımın sonu selametle bitmiş oyuna başlamıştım. Kör değilsiniz herhalde görmüşsünüzdür oyun ekranı izometrik (bayılırım) ve obje detayları çok iyi. X-Com veya Sabre Team'i oynayanların görüntülere ve kontrollere alışması zor olmayacaktır kanımca. Yinede açıklama diye yalvaranları kıramiciim şekerim. **Space**'e bastığınızda çıkan menüde en üstte o an yönettiğiniz adamın turn sayısı var. Hareketlerinizi buna göre belirleyin. Sağlık göstergesinde sağlıksız görülen elemanı derhal gözden uzak bir köşede konuşlandırıp ilk yardım bilgilerinizi üzerinde tatbik edin. Hemen altta silahlarla ilgili bir kısım ayrılmış. Buradan seçtiğiniz silahla tek tek mi, seri olarak mı atış yapacağınızı belirliyor aynı zamanda da mermi sayısını öğreniyoruz. Geçiyoruz... Ortadaki bölüm obje yüksekliği ve harita hakimiyetini sağlarken en aşağıda ise zoom faktörünü ayarlıyor, görev detaylarını öğreniyor, görevin geçtiği haritayı inceliyor, karakterler hakkında kişisel bilgileri alıp herhangi bir adamınızın üzerine sağ tuşla klikliyorsunuz...

Stand: Ayakta dimdik duruyoruz, **Kneel:** Diz üstü çömelme vaziyetinde bekle, **Prone:** Yere kapaklan kafanıda kaldırma aman, **Target Weapon:** Hedefi bul , **Inspect ıtems:** Aldığın eşyayı incele, **Next unused character:** Diğer karatere geçiş , **Aimed shot:** Vurdummu indiririm olayı, **Center vıew:** Merkezi görüş, **End players turn:** Hareket hakkı karşı tarafın, **Movement menü:** koşma, yürüme, sürünme, **Action menü:** El bombası fırlat, ilk yardımda bulun insanlara, kapalı kapıları aç, tüfeğini doldur, sağı solu kes, yetmezse telleride doğra, **Special menü:** Eşya al-bırak, eşya değiştir, patlayıcı yerleştir, yaralı taşı, ağır makineli kur, destek için radyo bağlantısı yap, teslim ol (ASLA) **Tank pulldown menü:** Tankı ele geçir, içine gir, topu doldur, ilerle.

Of be menü bombardımanından kurtulduk mu, inanamıyorum. Aşağı satırlarada bakış fırlatıp akabinde oyunu oynarsınız artık.

●Tank yönetimi zor iş. Kendinizi onun içerisinde rahat hissediyor musunuz? Bence birinci derece tercihiniz olmamalı.

●İlk yardım çok mühim. Her sırt çantasında kati surette bulunmalı. Yaralanan arkadaşlarınızın turn'leri düşer. Atış yapamazlar. Açık hedef haline gelip sonunda da nalları dikerler. Zamanında sağ tuşla girdiğiniz menüden yaptığınız müdahale hayat kurtarır, size bir eleman kazandırır.

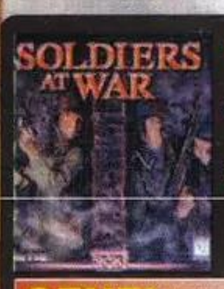
●Mevzilenin. Yalnız kafanızı deve kuşu misali kuma gömmeyin. Siz düşmanlarınızı göremeyebilirsiniz ancak onlar sizi fark ederler. Binaların tepelerine ağır makineli kullanan adamlarınızı konuşlandırın.

●Bazen (çoğu zaman) silah arkadaşlarınızdan birini feda etmek zorunda kalıyorsunuz. Çekinmeyin. Kazanmanın tek yolu buysa vatan sağolsun.

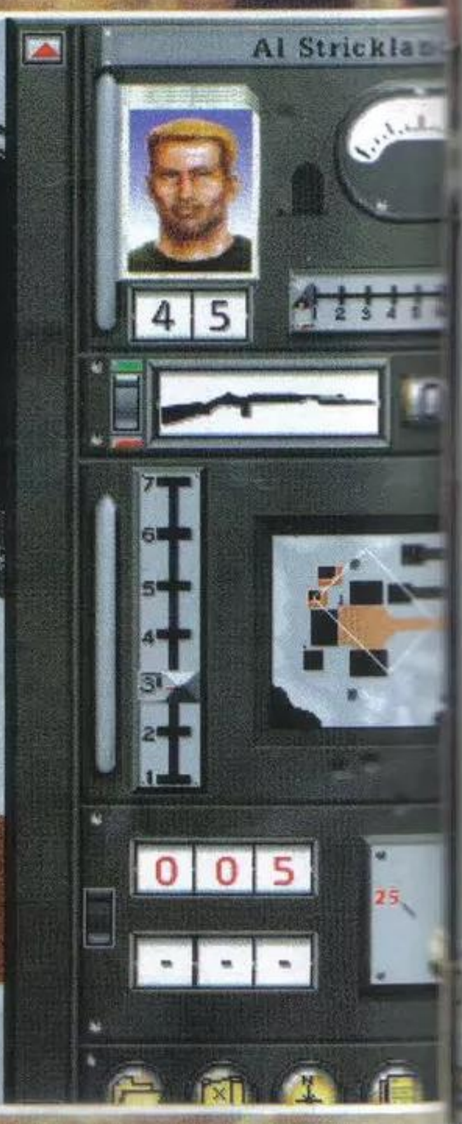
●Sessizlik gerektiren görevlerde bıçak kullanmak gerekiyor. Kullanabileniniz var mı? Bu yüzden başıma çok iş açıldı. Uyardım.

... Oynadınız mı? Hoşlandınız mı? Daha anlatacak pek çok güzellik var onu söyleyeyim. Binaların içinin güzel dizaynı, karakter animasyonların şıklığı, şahane kurgusu, enfes efektleri Soldiers At War'un sayabileceğimiz birkaç artıları. Eksi tarafı başta belirttiğim Alman tarafını yönetememek ve demoların kötülüğünden ibaret diyebilirim. Kolay oyun beğenmeyen birisi olarak SSI'ı -daha önce söylediklerimi kesinlikle yutmadan- kutlarım. Gerçi eseri yaratanlar onlar değil (Random Games) ancak yinede firma adına bayağı üstün bir adım arz ediyor. Yalnız harbi strateji üstatlarına bu oyun biraz hafif gelecektir. O açıdan bunu bir SSI hadisesi olarak görmeyin. Kasmayın. Alın yada almayın, bırakın Almanı Japonu, Türk olmanın gururunu yaşayın, yaşamı kazanmanın yolunun aynı hayatı riske atmaktan geçtiğini bilin, nefretin sevgiden üstün ve güçlü olduğunu kabul edip bize katılın. Dağılın...

☒Ertunç Burak



FİRMA: S.S.I.
TÜR: TURN-BASED STRATEJI
SİSTEM
Pentium 120
16 MB RAM
1 CD 120MB HARDISK
GENEL: %90



ATA Computer'e hoş geldiniz! - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Go Favorites Help

Back Forward Stop Refresh Home Search Favorit.. Print Font Mail

Address HTTP://WWW.ATACOMPUTER.COM.TR

Links

ATA Computer

WWW Sitemiz Yenilendi!

En son OEM parça fiyatları,CD'ler,
Oyun listeleri ve özel indirimler için:
WWW.ATACOMPUTER.COM.TR

ATA PC Sistemleri

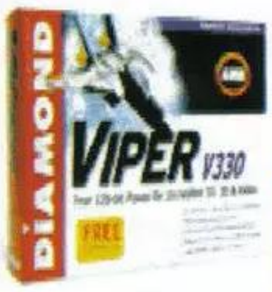
Donanım

Yazılım

PC Oyunları

- World Cup98
- Quake 2
- Army Man
- Beast Wars Transformers
- Fighting Force
- Street Fighter Zero 2
- Burnout
- Die By The Sword
- Might & Magic IV
- Super Match Soccer
- Star Craft
- Carmageddon Splat Pack
- Tomb Raider 2
- Last Bronx
- Star Wars Rebellion
- Mortal Kombat Trilogy
- Forsaken
- Shadow Master
- Conquest Of The Empire
- Monkey Island 3
- F-22 Raptor
- Redline Race
- The Reap
- Bug Riders

Stealth II S220
3D Hızlandırmada Ekonomik Çözüm!



VIPER V330
AGP Destekli Profesyonel 3D

Monster 3D
Oyunlar için Gerçek 3D Kart

UPGRADE ve NETWORK Hizmetleri

Win95 Games 5

- Agile Warrior F111X
- Battleship
- Battlezone
- Bug Riders
- Dink Smallwood
- F22 Raptor
- Fighting Force
- Final Conflict
- Gold Club Casino
- G Police
- Jungle Book
- Last Bronx
- Montezuma Revenge
- Moon Child
- Puma Footbal 98
- Redline Racer
- Semper Fi
- Spirit Warriors
- Virtua Pool 2
- Volvo S40 Racing

2.000.000 TL

Win95 Games 6

- Beat The House 2
- Bridge Deluxe 2
- BurnOut
- Warhammer II:Dark Omen
- Doll Messenger II
- F22 ADF
- Grand Theft Auto
- Interstate '76 Nitro
- Nightmare Creatures
- Shadow Master
- SpecOps
- Streets of Simcity
- Street Fighter Zero
- Tone Rebellion
- USCF Chess

2.000.000 TL

Seçtiğiniz oyunları CD'ye kaydediyoruz!...

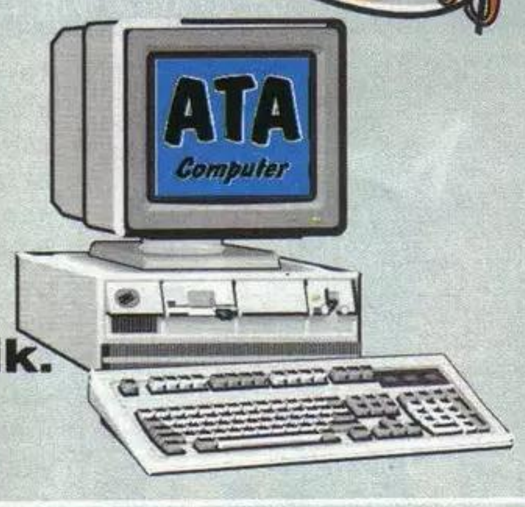
Servis Hizmetleri

Internet Hizmetleri

Intel MMX 200
$808

- Intel TX 512 Cache Board
- Intel MMX 200 Mhz Cpu
- 14" 0.28 NI/LR Digital Monitör
- 2Mb S3 Virge Ekran Kartı
- 32 Mb Sd Ram
- 2.1 Gb Harddisk
- Minitower Kasa
- 3.5" Disket Sürücü
- Q Klavye W95
- Mouse+Pad
- 32X CDROM
- 16 Bit Ses Kartı+Hop.+Mik.
- 33.600 Fax/Modem
- Win'95 Cd+Kitap+Lisans

CD Kayıt 10$

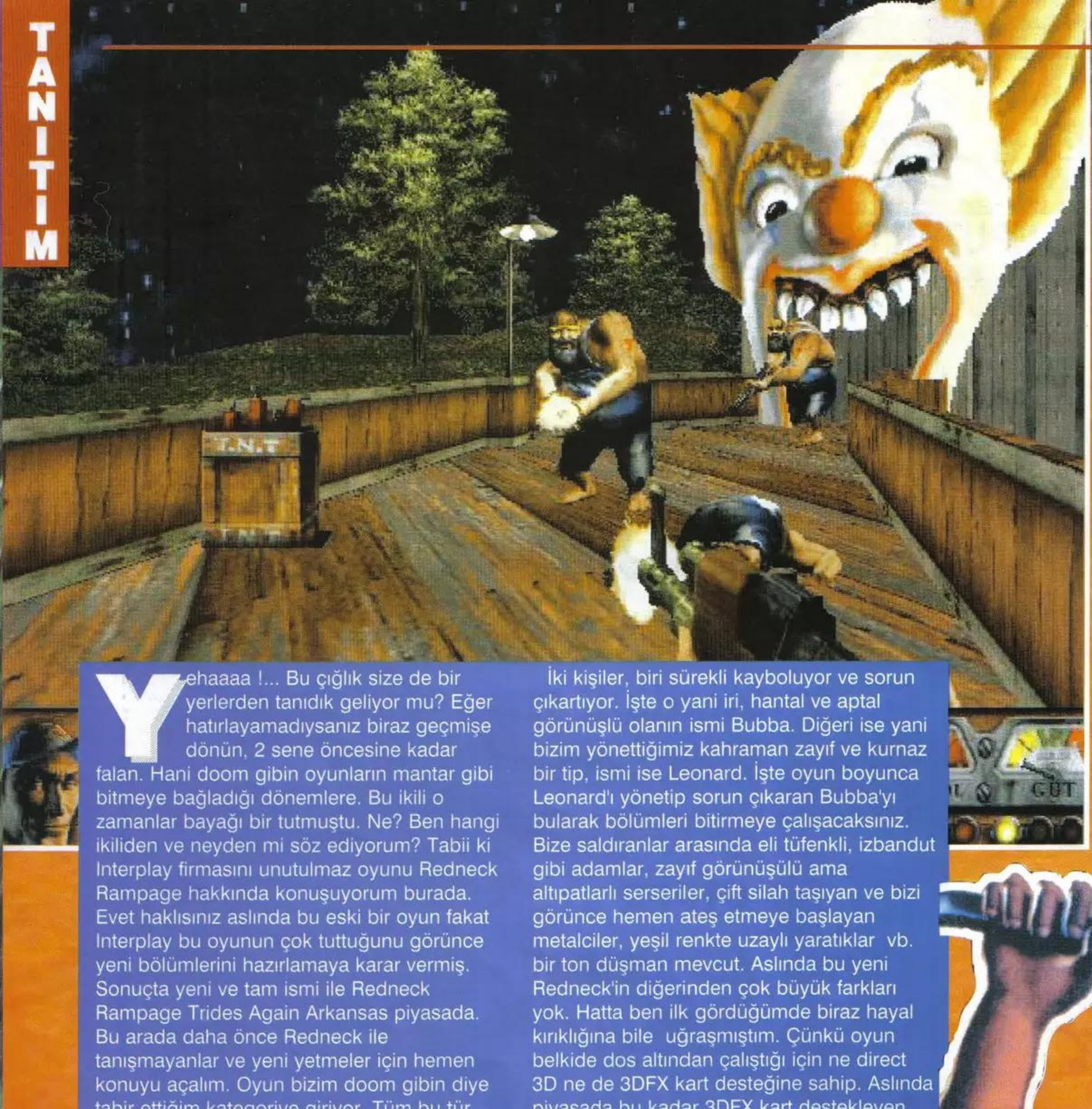


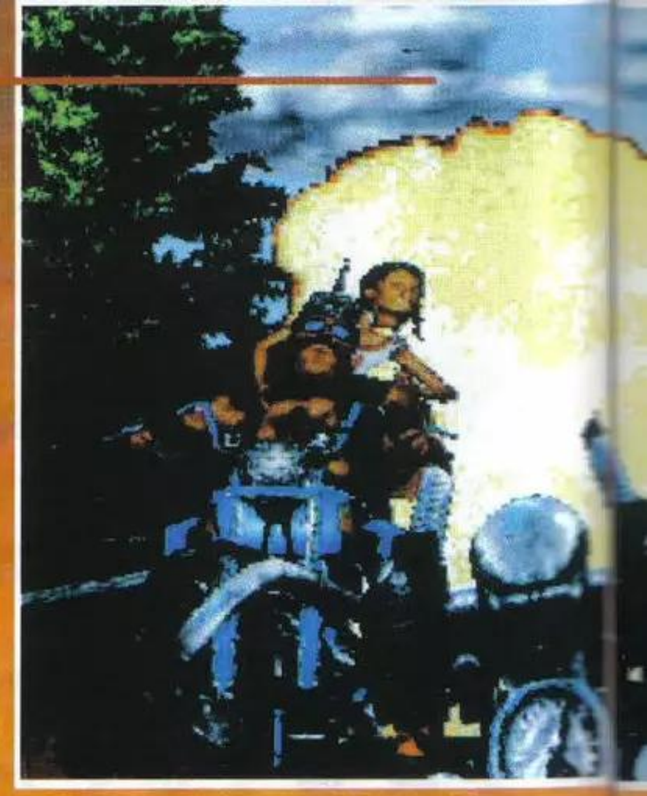
Yakut Sokak Sinanoğlu Pasajı
30/9 Bakırköy İSTANBUL
Tel:0212 5435919-5830208
Faks:0212 5422913

one

Başlat

Tr 18:40





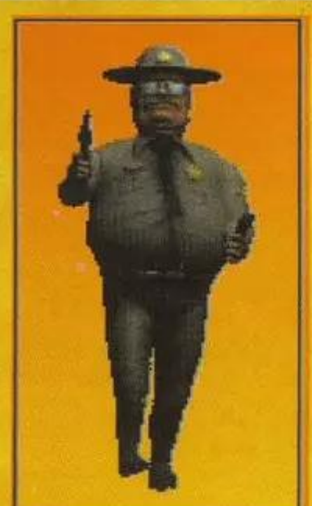
Yehaaaa !... Bu çığlık size de bir yerlerden tanıdık geliyor mu? Eğer hatırlayamadıysanız biraz geçmişe dönün, 2 sene öncesine kadar falan. Hani doom gibin oyunların mantar gibi bitmeye bağladığı dönemlere. Bu ikili o zamanlar bayağı bir tutmuştu. Ne? Ben hangi ikiliden ve neyden mi söz ediyorum? Tabii ki Interplay firmasını unutulmaz oyunu Redneck Rampage hakkında konuşuyorum burada. Evet haklısınız aslında bu eski bir oyun fakat Interplay bu oyunun çok tuttuğunu görünce yeni bölümlerini hazırlamaya karar vermiş. Sonuçta yeni ve tam ismi ile Redneck Rampage Trides Again Arkansas piyasada. Bu arada daha önce Redneck ile tanışmayanlar ve yeni yetmeler için hemen konuyu açalım. Oyun bizim doom gibin diye tabir ettiğim kategoriye giriyor. Tüm bu tür oyunlarda olduğu gibi amaç bir ton garip insan ve yaratığı haklayıp bir sürü düğme ve kol indirerek bölüme bitirmek gibi gözüksede Redneck'de durum biraz farklı. İsterseniz gelin her şeyi baştan alalım. Önce toz ve gaz bulutu vardı... Yok bu çok baş oldu en iyisi Redneck kelimesi üzerine yoğunlaşalım biz. Büyük Redhouse sözlüğü ve irc'de yaptığım derin araştırmalar sonucunda Redneck kelimesini Türkçe'ye çevirdiğimizde tam karşılığı "Kızıl enseli" oluyor. Aslında bu kuzeyli Amerikalıların güney eyaletlerinde yaşayan diğerleri ile dalga geçmek maksadıyla söyledikleri bir şeymiş. Yani güneyliler güneşin altında sürekli çalıştıkları için enseleri yanmış ve kızarmış oluyormuş. İşte o yüzden Redneck için kısaca Amerikan Kırosu diyebiliriz. Zaten oyundaki tipleri görünce bunun ne denli doğru olduğunu sizde anlayacaksınız. Tipler dedik de dilerseniz gelin şimdi de oyundaki amelelerden pardon kahramanlardan biraz söz edelim.

İki kişiler, biri sürekli kayboluyor ve sorun çıkartıyor. İşte o yani iri, hantal ve aptal görünüşlü olanın ismi Bubba. Diğeri ise yani bizim yönettiğimiz kahraman zayıf ve kurnaz bir tip, ismi ise Leonard. İşte oyun boyunca Leonard'ı yönetip sorun çıkaran Bubba'yı bularak bölümleri bitirmeye çalışacaksınız. Bize saldıranlar arasında eli tüfenkli, izbandut gibi adamlar, zayıf görünüşülü ama altıpatlarlı serseriler, çift silah taşıyan ve bizi görünce hemen ateş etmeye başlayan metalciler, yeşil renkte uzaylı yaratıklar vb. bir ton düşman mevcut. Aslında bu yeni Redneck'in diğerinden çok büyük farkları yok. Hatta ben ilk gördüğümde biraz hayal kırıklığına bile uğraşmıştım. Çünkü oyun belkide dos altından çalıştığı için ne direct 3D ne de 3DFX kart desteğine sahip. Aslında piyasada bu kadar 3DFX kart destekleyen oyun varken Interplay bu hatayı nasıl yapmış anlayamadım doğrusu. Bu devirde böyle kafa bravo vallaha. Neyse hadi onu geçtik. Oyun için bence min. P133 ve 16 MB Ram lazım. Ancak bu şekilde çok hızlı olmasada tam ekran zevkle oynayabilirsiniz. Peki bunun önceki Redneck'den ne gibi farkları var diyeceksiniz, haklısınız. Hemen anlatayım size farklarını.

Öncelikle tabii ki oyunda geçenler mekanlar birbirlerinden çok farklı ve gayet güzel. 40 çeşit değişik mekan var oyunda. Sonraa yeni yeni düşman karakterler vaaar. Hepsi bununlada bitmiyor tabii ki. Artık oyun içinde değişik araçlarda kullanıyorsunuz. Mesela bir hovercraft veya bir motorsiklete binerek etrafta terör estirmek gayet zevkli oluyor.

Eveeet, oyunu kısaca tanıttık, amaçlarından neyin bahsettik, isterseniz gelin şimdi de oyun içindeki tuşları, aletleri ve silahları anlatayım ben size. Önce tuşlar; Kursör tuşlarının hareket etmek için olduğunu

Kendi gıcık olan oyunun düşmanları da gıcık olur diye de bi kural var (ben buldum).



TV'deki Sheriff Titus'u hatirlayanlar? Amiga'daki Titus firmasını hatırlayanlar? Not Enough'daki Titus the Fox oyununu hatırlayanlar? Yaş testi yaptım size. Yaş sırasına göre sıraya girin (ben sıra başı). Size anılarımı anlatacağım.

Tanıdığımız inekler: Herkesin sınıfında vardır bi tane, sonracığıma gülen inek var peynir yıldızı, mor inek var, o başka bişey satıyo, ha bi de dağa kaçan var.. yandı bitti kül oldu (yoruldum da).

Sivrisineklere karşı çareler: Cazır cuzur eden alet ilginç alet (kebap), kovdurucu sıvı (kız arkadaşınız varsa söyleyin sürmesin, tadı çok kötü), pencere teli (ya dışardaysanız?), vuraklık (adi bu değil herhal ama kullanımı gayat zevkli), çinli sopası (karate kid iseniz).

yazmama gerek yok sanırım. **Ctrl** tuşu ateş, shift koşmak, **1**'den **0**'a kadar olan tuşlar silahlar, **[** ve **]** {Türkçe klavyede Ğ ve Ü} elinizdeki aletleri seçmek için, **A** zıplamak ve bir yere tırmanmak için, **Z** eğilmek için son olarak da Tabi haritayı görmek için.

Bilmeniz gereken tuşlar bunlar. Şimdi de silahları açıklıyayım yüksek müsaadeniz ile;

1 numaralı silahımız levye, bununla düşmanlarınızın kafasına kafasına vurabileceğiniz gibin bölüm sonlarında Bubba'yı bulduğunuzda bölümün bitmesi için levyeyi kullanarak ona da vurmalısınız. Ayrıca 1 tuşuna bir kez daha basınca bu sefer de ufak bir tırmak {tırmık herhalde yani tırnak makasına benzemiyor sonuçta} çıkıyor.

2 numara bildiğimiz babadan kalma bir altıpatlar yani tabanca. İlk silahımız olması dışında başka bir değeri yok. Altı kere patlıyor ve bitiyor.

3 numarada ise her doom gibin oyunda kanun olan shutgun var. Bununla istediğiniz bir düşmanınızın beynini dağıtabilirsiniz. Kesin ve etkili bir sonuç almak için birebir.

4 numarada makinalı bir tüfek yer alıyor. Seri ve etkili atışlar yapmak için ideal olan bu silahı tüm oyunseverlere kesin tavsiye ediyorum.

5 numara bildiğimiz dinamit fitilini yak, at ve seyret çok eğlenceli çooook. Tabi patlarken yakınında olmadığınız sürece.

6 numara oldukça sadist bir silah. Bir dinamiti oka bağlayıp bunu yayla bir yere attığınızı düşünün. Sonuç mükemmel. 6 tuşuna bir kez daha basınca aynı oku bu sefer bir tavukla beraber atıyorsunuz.

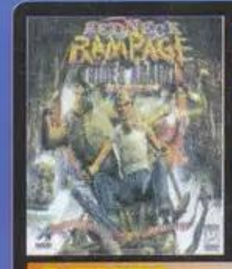
7 numaralı silahı görünce bir daha kesici aletlerle oynamamaya yemin edeceksiniz. Çünkü bu silah düşmanınıza dönen bıçaklar atıp onu biçiyor. Aynı tuşa bir kez daha basınca bu sefer bu bıçakları fırlatmadan kullanıyorsunuz. Yakın temaslar için bence ideal.

8 numara oyundaki uzaylılardan araklayacağınız lazer topu. Değişik bir teknoloji ürünü olan bu silah içinde oldukça etkili diyebiliriz tabii.

9 numarada içi barut dolu bir fıçı var. Bunu istediğiniz yere koyun ve uzaktan ateş ederek patlatın. Temiz işleri sevenlere tavsiye ederim düşmandan geriye molekül bilem bırakmıyor. 9 tuşuna tekrar basınca bu seferde bir bowling topu çıkıyor. Bununla da labut tipli düşmanlarınızı strike edebilirsiniz.

10 numara ise benim favori silahım MAKİNELİ SÜTYEN. Bunu en son Larry 6'da görmüştüm. Çok çok seri ve etkili. Bence herkes bu tecrübeyi en az bir kere yaşamalı.

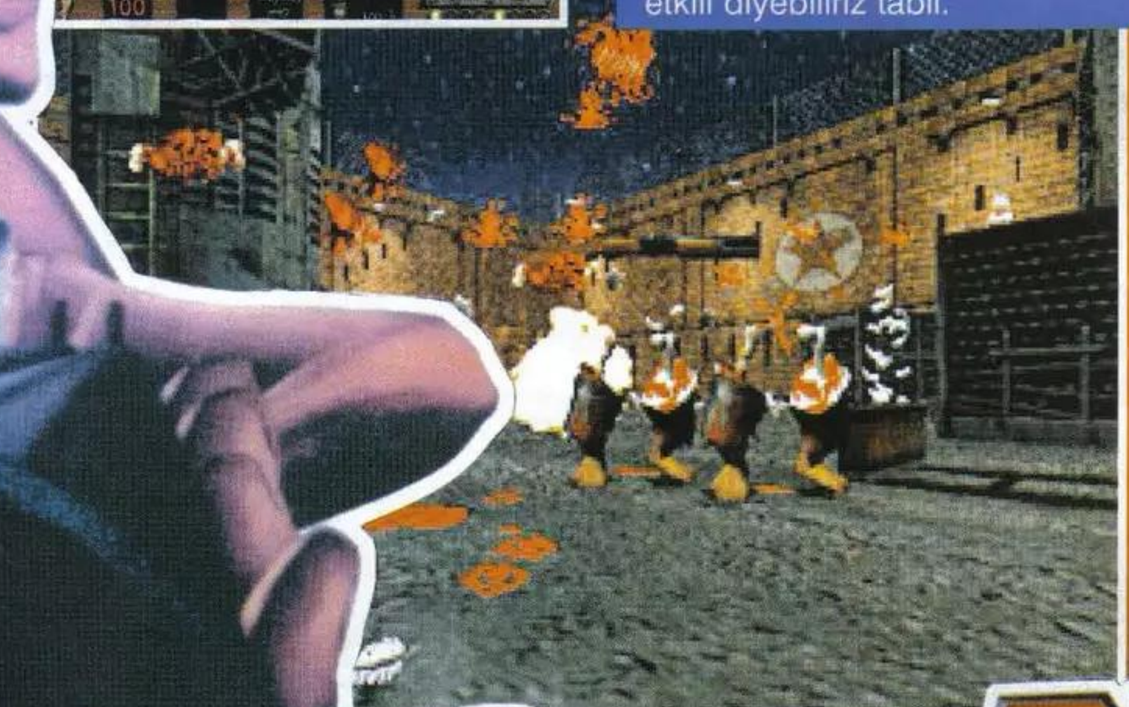
Tamam silahlar da bitti gelelim diğer ıvır zıvırlara. Şimdik oyun boyunca enerjinizi tazelemek için etraftaki bira kutularını ve **cow pie**'leri toplayın. Bunlardan her biri enerjinizi 5 puan arttırır. **XXX Moonshine** denilen iksir ise belli bir süre çok hızlı hareket etmenizi sağlıyor. Bazı yerlerde oldukça yararlı bence. **Cheap ass whisky** ise yine enerji attırıyor fakat eğer fazla alırsanız kafa yapıyor ve sarhoş oluyorsunuz. Yok gerçekten öyle şaka yapmıyorum. Görüntü yamuluyor ve bir süre öyle kalıyorsunuz. Böyle durumlarda cow pie yiyin derim ben. Son objemiz **Vacuum cleaner** ise su altında bize dalgıçlık giysisi yapmaya yarıyor. Tabii bunların dışında etrafta silahlarınız içinde değişik çap ve ebatlarda mermiler bulmanız olasıdır.

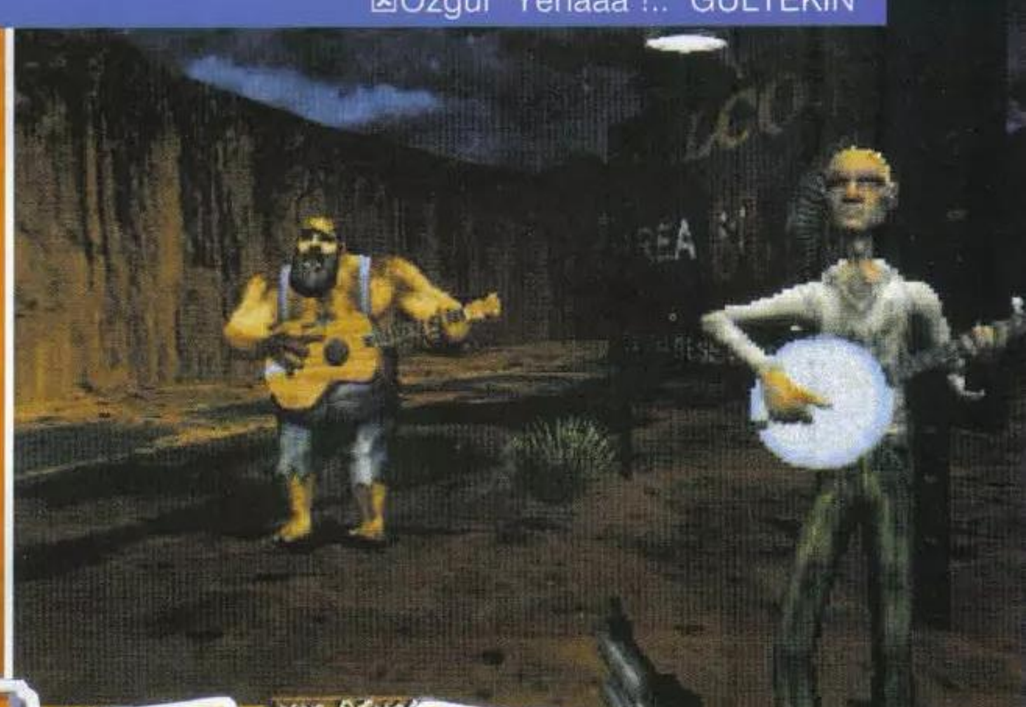


FİRMA: INTERPLAY
TÜR: DOOM GİBİN
SİSTEM
Pentium 120
16 MB RAM
1 CD 50MB HARDISK
GENEL: %81

Aslında oyun her ne kadar 3DFX falan desteklemese de gerek grafikler gerek ses ve müzikler açısından bence gayet tatminkar. Zaten yapımcı firma Interplay'in kalitesini hepiniz biliyorsunuz. Bu tür oyunlarda kan ve şiddetin yanında birazda eğlence arıyorsanız Redneck Rampage size aradığınızı kesinlikle verecektir. Tek yapmanız gereken şey en yakın bilgisayarcınıza gidip oyunu istemek işte hepsi bu {bunu yapabilirsiniz değil mi?}.

☒Özgür "Yehaaa !.." GÜLTEKİN





REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN: ARKANSAS

ARMY MEN

Selamlar, Gameshow okuyucuları... Bu ay nassınız bakalım? Hmm demek iyisiniz, güzel. Yazımıza başlayabiliriz o zaman. Eveet oyunumuz güzel bir oyun ne diyim. Özenip bezenip yapmış 3DO firması, aferim onlara. Oyun aslında klasik strateji oyunu tipinde. Ama bunun zaten farkında olan 3DO firması bu türe yeni 2 tane yenilik getirmiş. Nedir bunlar diyecek olursanız söyliyim; birincisi oyunun ana karakteri biziz yani RED ALERT gibi ordularına hükmeden görünmeyen bir efendi gibi değil de oyunun bir parçası bir karakteriz. Bunun yanında oyunda askerler plastik. Hö? demeyin öyle, hani çocukluğumuzda oynadığımız değişik pozisyonlardaki plastik askerler var ya, işte onlar. Vurduğunda eriyorlar. Bu bakımdan iyi bir fikir. Ama oyunun eksileri var, mesela oyun size bağlı öldüğünüz zaman bütün görev bitiyor ve de eliniz altında olan askerleri kontrol etmek ilk başlarda çok zor. Oyun internet üzerinden oynanınca tahmin edemeyeceğiniz kadar zevkli. Ama şu sıralar oyun pek bilinmiyor. Aidata da chat yapıyorsanız #Gameshow kanalına takılan Denial, |ScReAmEr| ile ve tabii ki benimle de oynayabilirsiniz.

Ben oyunu ilk kez Computer Gaming World'de görmüştüm, reklamı vardı. Epey bi dikkatimi çekmişti. Zor oyun aslında biraz kasmak lazım ama eminim siz becerirsiniz. GameShow okuyucusu bezmez, kasar, yemeden içmeden kesilir yine de bitirir gavur oyununu. Bastır beaaaaa!!!!!! Ön tanıtım kısmını geçelim artık di mi okuyucular?? Neyse geçtik bakalım hayırlısıyla...

Oyunun konusu pek derin değil, hatta konu bile denilemez ya neyse. Bizim askeri olduğumuz GREEN ülkesine karşı TAN ülkesi her cepheden saldırıya geçer. Bu durumda bizim ülkemizi korumamız gerekiyor. Buna konu denirse alın size konu.

Neyse oyundaki menülere geçme vaktidir derim ben... O zaman şöyle buyrun. Cd'yi takınca karşınıza çıkan install menüsünde PLAY seçeneği var, bu da demektirki oyunu install etmeden oynayabilirsiniz ama yavaş çalışacağı konusunda şüpheniz olmasın. Neyse siz install'ı seçin ve yükledikten sonra oyunu açın. Başta ne kısa ne de uzun metrajlı bir demoyla karşılaşacaksınız, ikisinin ortası. Bundan da sonra karşınıza ana menü gelcek. Geldi di mi ?? Gelmedi mi?? Valla o zaman herşeyi kontrol et ve bir daha aç. Bu sefer oldu di mi?? Tamam o zaman devam edelim. Ne diyordum, ana menüden bahsediyordum tamam.

Ana menüde 5 seçenek var. Sırayla inceleyelim... İlk başta **BOOT CAMP** var. Buraya girerek bir nevi ısınma turuna katılıyoruz. Isınma derken kastım oyundaki silah ve benzeri ikonların nasıl kullanıldığını öğreniyoruz. Oyuna başlamadan önce buraya girin bence diğer türlü çok zor ilk bölümden sağ çıkmanı.

Burayı geçelim, sırada **ONE PLAYER** seçeneği var. Burada campaign'e başlıyoruz. Ama bundan önce karşımıza 4 tane oyuncu kaydı yeri çıkıyor. Buraya adınızı yazıyorsunuz. Daha sonra oyununuza devam etmek istediğiniz zaman kendi adınıza tıklayıp devam ediyorsunuz. Burdaki ekrandaki **NEXT** butonuna basarsanız campaign seçme ekranına gidersiniz... Bastınız tamam. Çıkan ekranda 3 tane seçenek var. Ama sadece biri şimdilik gidilebilir durumda. Diğerlerine oyunun ilerleyen bölümlerinde ulaşacaksınız. Bu 3 seçenek **Desert, Alpine ve Bayou.** Bunlar seçenekten ziyade oyunun bölümleri. Neyse desert'ı seçince oyuna ilk görevden başlıyorsunuz. Oyunda 3 campaign var birbirine bağlı olan bu campaignler 3 yada 2'şer görevlerden oluşan 4 senaryodan oluşuyor. Oyun bu bakımdan sizi uzun zaman oyalayacak kadar uzun. Zorluk seviyesi de gittikçe insanı çıldırtacak kadar artıyor. Neyse burayı da anladık galiba... O zaman buyrun Multi Player kısmına geçelim...

Burada 4 farklı şekilde Multi Player oyunu çevirebilirsiniz. Bunlar Internet'ten oynamayı sağlayan TCP/IP seçeneği, IPX, Modem ve de Serial Connection. Serial Connection'da birbirine bağlı 2 bilgisayarınız olması gerekiyor. Modem ile oynarken internet olayına girmeden (Fifa'yı modemle oynayanlar bilirler) dial-up olayı ile oynuyoruz. Sanırım bu olayı da kavradık. Tabi kavrayacaksınız aramızda angut şahıslar yok ki niye anlamayasınız. Zeki bir toplumuz ne de olsa... Neyse bak uzattık bu kısmı. Ben burdan en iyisi **OPTIONS** kısmına atlıyayım...

Tamam atladık, options menüsü oyunla ilgili bir çok ayarların yapıldığı bir menüdür. Biraz daha açarsak olayı buradan ses ayarlarını, video ayarlarını ayarlayabilirsiniz. Ayrıca oyun içindeyken çıkan menüden CONTROLS'u seçtiğiniz de tuşları ayarlayabilirsiniz. Biraz da şu campaignlerden bahsedelim... Dediğim gibi 3 campaign var, falan da felan da. Göreve ilk başlayınca kısa bir briefing ile karşılaşıyoruz. Burda, görevdeki amacımız gibi şeyleri öğreniyoruz. Ama siz derseniz ki "yaw elin gavuru çok çabuk konuşuyo bi şey anlamadım", o zaman derim ki size basın F12'ye duyun bi daha gavurun ne dediğini. Bundan daha ayrı bir tuş olan F11 tuşu var. Onun fonksyonu ne diye soracak olursanız, haritayı gösterir. Hem harita hem de bir nevi strateji haritası yani size hangi yoldan gideceğinizi felan gösteriyor. Göreve girince bu 2 tuşa basmaktan kaçınmayın, faydası dokunacaktır elbet bir gün. Son olarak bi şey daha diyeyim. Oyunda **fog of war** var. Bu nedür ki derseniz açıklıyım, bu bir bakıma görüş limiti gibi bişi. Yani uzaktaki düşmanları şapbadanak göremiyorsunuz. Sadece etrafınızdaki belli bir alanı görebiliyorsunuz. Ama bir hava desteği var ki o ayrı bir olay, oraya da gelecez bekleyin, yavaş yavaş...

Oyunda belli bir rolümüz var baş kahraman olarak. Kimdir bu kahraman derseniz yılların çavuşu Sarge'dır derim size. Sarge oyunda yönettiğimiz ya da maymun ettiğimiz eleman. İyi çocuktur severim ama tipten kaybediyor. Neyse baymayalım okuyucuyu devam edelim. Bu sarge ile oyunda ramboculuk oynamıyoruz, yani emrimizde adamlar oluyor. Bu adamlar gökten mi düşüyor diyeceksiniz. Evet gökten paraşütle iniyor ya da bize görev başında veriliyor. Ama bazen de görevin bir parçası oluyor, onları kurtarma operasyonları gibi. Şimdi elinizde olan asker bölüğüne **F1** tuşuyla sizi takip etmesini emrediyorsunuz. **F2** tuşu ile saldır joe komutunu veriyorsunuz. Ama etrafınız düşmanla çevrili ve siz emir verene kadar mefta oluyorsanız, F9 ile bölüğün bulunduğu alandaki düşmanlara saldırmasını emredebiliyorsunuz. Günü gelicek bu adamlar koruma olayına da girecekler. Bunun için F3'e basıp koruyacakları alanı belirtiyorsunuz. Eğer 2 ya da daha fazla bölüğünüz varsa TAB tuşu ile istediğinizi seçiyorsunuz.

Flame Thrower dediğin zippo'nun bir üst modelidir. "Adamlar abartmış baba, bu kadar da olmaz ki ama" diyen adam da sigaranın da, abartmanın da zararını yakından tatmış bir kişidir. Bundan sigara içmeyen kişinin çıkaracağı ders ise, güneşde fazla kalmamak olmalıdır kanımca. Mavra kutusunu zeka küpü, kelime oyun sahası, bilmece bildirmece ettirmeye çalışıp da dilinin üstünde kaydıran zihniyeti de, kanımca, güzelce yakmak gerekir bu aletle.

Mortar havan topudur. "iyi ayarlanmış bir uzaklık ve iyice hesap edilerek karar verilmiş bir nokta ve BUM!" stilinde çalışan bu silah gerçekten etkilidir. Dikkat ettiyseniz, bunun için herhangi bir şeyin üst modelidir demedim, neden demedim, çünkü bu bizatihi bir modeldir. Demek ki çıkarılacak ders, her mavra kutusunda bir şeylerin üst modelini aramanın gayet gereksiz bir tavır olduğudur. Hem komedili, hem de esprili, bizatihi oldu bakın.

Bazen görevdeyken amacınız yolunda bu adamları feda edebilirsiniz. Onlar ölürken, siz olay mahalinden uzaklaşırsınız. Ama bulunduğunuz görevde aman askerlere bişi olmasın derse briefing olayına giren arkadaş o zaman feda etmeyin derim. Oyunda düşmana tabiki tekme tokat girmiyorsunuz. Yani silahlarınız olacak haliyle. Ama nası olacak, ne kadar iyi olacak derseniz, durun size bi solukta anlatıyım. Oyundaki çavuşumuz Sarge üstünde sadece 3 silah taşıyabiliyor. Yani quake benzeri oyunlardaki gibi 10 silah taşıyan bir cephanelik kaçkını bir azman değil arkadaş. Sarge'ın ilk silah hanesinde klasik silahı rifle var. İlerde aldığınız aksesuarlarla bu aleti otomatik rifle yapabiliyoruz. 2. silah hanesi ise ağır silahlar için ayrılmış. Bu ağır silahlar mortar, bazooka, flame thrower ve de grenades. 3. hane ise daha çok yardımcı materyâllar için ayrılmış. Bu aletler de medi kit, mine sweeper, land mines ve explosives. Evet silahlar bunlar, sırayla hepsinin fonksoyununu açıklıyım en iyisi:

İlk silahımız rifle, oyunda hep yanımızda bulunan tüfeğimiz. İlk baştaki haliyle teker teker ateş etse de, otomatik tüfek ile takır takır ateş ediyor.

Daha sonra ikinci hanedeki mortar var. Bu bazooka'nın aşırtmalısı gibi. Walla tam tanımını yapamıyorum çünkü adını türkçe olarak bilmiyorum ama faydalı bir alet deneyin görün derim. Bunla ateş ederken ateş tuşu olan

SPACEBAR'a basılı tutmanız gerekiyor. Sanırım bunları **BOOT CAMP** olayında daha rahat anlayacaksınız. Bu mortarı daha çok tanklar için kullanın bence.

Sırada Bazooka yani bazuka var. Bu da mortarla aynı güçte ama dediğim gibi bu roketi dümdüz fırlatıyor, aşırtma felan dinlemez bu alet.

Diğer silaha geçelim yani flame thrower'a. Bu alet adı üstünde alev fırlatıyor. Yakından çok etkili bir silah gerçekten. Adamı kızartmak için üstüne doğru bi kaç saniye tutmanız yeterli. Teke tek çarpışmalarda faydalı olabilir.

Ağır silahlar sınıfında son olarak el bombası var. El bombasında söz konusu olan tek önemli şey hedefi tutturma. Burda tecrübe konuşuyor; bir keresinde bölüğümün yanından geçeceği mayın tarlasına isabetsiz bir atış yapıp bütün askerleri heba etmiştim. Siz bu hataya düşmeyin. Bir de asla önünüzde bir nesne varken el bombası sallamayın kafanıza aynen geri gelecektir.

Aksesuar bölümüne yavaş yavaş geçelim arkadaşlar. **Land Mines** denilen olay mayınlardan ibarettir. Bunları yerleştiriyorsunuz, yoldan geçen birisi çarpıyor ve o anda mefta oluyor. Sırada bir de **explosives** kavramı var. Bu patlayıcıları yerleştirdin mi düşman yeşil kablo kırmızı kablo demeye kalmadan aşağı iniyor. Bu patlayıcıları binalarda kullanıyoruz, bir de saniye olayı var bunlarda. Zamanlı patlayıcı yani bu aletler, zamanı geçmeden kullanın derim ben. Neyse **mine sweeper**'a geçelim, bu alet mayın tarayıcısı. Ama yurdum insanı bunları hazine avcılığında da kullanır (hatta bildiğim bi hikaye vardır. Adam almış tarayıcıyı arıyor hazineyi. Alet çalmaya başlamış hafiften, gittikçe hızlanıyormuş aletin ötmesi, en sonunda adam asıl noktaya gelmiş ve küreği vurduğu an mayına vurduğunu anlaması imkansız olmuş).

Bazuka dediğin dürbünlü tüfeğin bir üst modelidir. Dürbünün bir yarısı kesilmiş, diger yarısı uzun boru haline getirilmiştir. Bazuka ile omzun üzerinden ateş etmek mümkündür. Yalnız dürbünlü tüfekteki gibi "uzakları göreyim" olayı, yerini, gözü çok fena bozan bir geri tepmeye bırakmıştır. Çıkarılacak ders ise her "uzakları görmek" isteminin sonu uzakları görmek olmaz ve "her mavra kutusu da illa da çok komik olmaz" olmalıdır. Kasmamak gerekir.

Oh bea silahları da açıkladık sıra geldi oyunda kullandığımız araçlara... Oyunda 4 tip araç var. İlki en ağır ve en etkili olan **TANK.** Ateş etme süresi yavaştır. İki ateş arasına reklam alabilirsiniz. Silahı bazukadır. İçine sadece biz binebiliriz. Aracın hızı da yavaştır. Bir sonraki araç ise **HALFTRACK.** Ne bu diyceksiniz, ben de bilmiyordum öğrendim. Yarı tank yarı kamyon gibin bişey. Silah olarak ağır makinalı tüfek var. İçine bölüklerinizi bindirebiliyorsunuz. Bu garip araç ne yavaş ne de hızlıdır, ikisinin ortası. Ateş hızı en fazla olan 2 araçtan biridir. Başka bir aracımız olan **CARGO TRUCK,** silahsızdır. Daha çok adam taşıma da kullanılır. Hızlıdır, güzeldir ama yine de bence BMC. En son araç ise **JEEP.** Bu araç hem hızlı hem de hızlı ateş eder. Ama içine sadece biz binebiliyoruz. Silahı orta ateş gücü olan makinalı tüfek.

El Bombası, dinamitin biraz daha kompakt ve mobil hale getirilmiş, havada uçar, bir süre sonra patlar modelidir. Kullanan kişinin "hızlı kaçar" bir karaktere sahip olması kadar pimi çektikten sonra uzaklara firlatma yetisine de sahip olması, bu bombayı kullanan oyuncunun bir süre sonra tekrar bu bombadan kullanabilme şansını yakalayabilmesi olasılığıyla düz orantı teşkil edip, büyük önem arz eder. Yoksa önem arz etmeye kalmadan, olasılık da orantıyı teşkil edemeden düz olur.

Buraya kadar iyi hoş araçlar ama nası kullanacam ben bunları??

Bakın kısaca şöyle anlatayım, F4 tuşu ile araca binebiliyoruz. Yine F4 ile çıkıyoruz. Bu arada araçlar hasar alıyor. Ve içinde olan biz de. Bu yüzden araçları dikkatli kullanın ve de patlamaya hazır araçlardan uzaklaşın ya da inin. Trafik canavarı olmayın :). Yazıda ilk kez güldüm. Bu iyiye mi kötüye mi işaret bilmiyorum. Neyse, fazla gülmeyelim, konumuza dönelim yani araçlatdaki silahların kullanımına... Silahın namlusunu **Z** ve **X** tuşlarıyla döndürüyoruz. Yine **SPACEBAR** ile sallıyoruz kurşunu. Dediğim gibi oyunda ramboculuk oynamıyoruz, bölüklerimiz var ama yeter mi?? Yetmez... Bir de yanında hava desteğimiz var. Hava desteği 3 kısma ayrılıyor. Air Strike, Paratroop Drop ve de Air Reconnaissance. Bu sondakine kısaca Air Recon diyecem. Air Strike (F5), havadan bomba yağdırıyor. Kalabalık alanlara birebir çözüm diyorum, başka da bişey demeye lüzum yok. Paratroop Drop (F6) ise istediğniz bölgeye paraşütle bölük indirir. Air Recon(F7) de bir kaç saniye için bütün haritadaki birliklerin görünmesini sağlar. Eveeet, genel bilgileri de verdikten sonra sanırım sıra campaign açıklamasına geldi. Valla kusura bakmayın sadece 1. Campaign'ı anlatcam çünkü daha fazla yerimiz yok. Neyse başlayalım anlatmaya hadin bakalım; 1. campaign hakkında bilgi vereyim. Bu campg. Çölde geçiyor. Başlarda basit olmasına rağmen sonlarda zorlaşıyor.

DESERT

A) CACTUS FLATS

Köprüdeki iki adamı çömelip halledin. Çömelmek için numpad deki 5 tuşuna basın. Köprünün sonundaki flamethrower'ı şimdilik alın ve de üstünede A yazan otomatik tüfeği alın. Yandaki binadaki adamları dikkatlice halledin ve de cephaneliğe ulaşın (çevresinde sandık dolusu olan bina). Burdaki elemanı da halledince 2. bölüme geçiyoruz. Briefing'I aldıktan hemen sonra saldırcaklar o yüzden nişan al. Onları halletikten sonra etrafındaki sandıkları kır, ateş ederek. Daha sonra görevimiz mavi casusu yakalamak. Bunun için hemen yanınızdaki foto makinası şekilli sandığı alın. Air Recon yapın. Mavi bir nokta görceksiniz onu bulmaya çalışın. O

kuvvetlerinin çok gizli bir silahları varmış. Ve de buna ulaşmak için 3 anahtara ihtiyaç varmış. Biz bu bilgiyle birlikte ilk parçayı ele geçiriyoruz. İkinci campaign'de diğerini ele geçiriyoruz. En son campg'de sonuncu anahtarı alıyoruz. Oyun bundan ibaret. Neyse devam edelim. Bu bilgiyi sağ salim baştaki cephaneliğe götürün. Sonraki emirleri burda alcaksınız.

Cephaneliğe dönünce bize verilen koordinatta bir tankın bulunduğunu öğreniyoruz. Görevimiz onu ordan el altı yapıp, yine verilen ikinci koordinattaki yere götürmek. Hemen tanka doğru ilerleyelim. Ama önce cephanelikte can ve silah tazeleyelim. Hatta şeker ezelim bi de bekar gezelim. Di mi Cevat Abi?? (evet). Neyse tankın olduğu bölgeye gelince kapıda saklanan koça el bombası sallayalım. O da hallolunca çitlere 2 tane el bombası sallayın. Sonra içeri girip tank için tehlike oluşturacak askerleri gebertin. Tamam tankı aldınız şimdi bir kere haritaya bakın. Orda hangi yoldan gideceğiniz çizilmiş. Yoldaki askerleri vurucam diye kasmayın basın gidin. Ama elinde bazuka ya da mortar olanlarla bizzat kendiniz ilgilenin. Neyse köprüye gelin, üstündeki jeep'ı yokedin. Bundan sonrasına dikkat. Bir bazukalı hıyar çıkacak onu tankla halledin. Sonra bu bölümde bitiyor. Köprünün başındaki adamları ezerek geçin, söylemeyi unuttum.

B) MESA VALLEY

Burda olayımız ilk başta askerlerimizi kurtarmak. Yolda sakın boşuna ateş etmeyin, yoksa sesinize askerler geliyor. Onları kurtarın ve de kendinizi takip ettirin. Ama önce bir air recon yapın. Askerleri kurtardığınız yerin doğusunda tanklar olacak 2 tane onları air strike ile halledin. Gerisi kolay. Bundan sonra iş bize kalıyor. Yavaşça teker teker hepsini halletmek lazım. Çadıra doğru bir kaç adam olucak onlarla kendimiz uğraşalım. Bunları da eşşek cennetine yollayınca mümkün olduğu kadar fazla askerle üssümüze gidelim. İşimiz zor gibi ama zor diye bir şey yoktur. Önce kendiniz tankın gideceği yolu belirleyin. Bence sağ kenardan gidin. Neyse seçtiğiniz yolu tankla geçmeden önce temizleyin. Bunu yapınca düşman üssünün yakınında olan bir tepe var hani üstünde asker olan bir yükseklik. Oraya çıkıp mortarla sağ üst kuleyi halledin. Daha sonra ilerleyip ana üsse bi bomba sallayın, orayı patlatınca anahtar ortaya çıkıyor. Neyse gittikçe sağ taraftan düşma üssüne yaklaşın sağ alt köşedeki kuleyi de vurun. Daha sonra adamlarınızı almaya gidin. Onları tepenin oraya yollayın defend komutu ile. Onlar gidince tankı alıp tepenin yakınına gidelim. Daha sonra yine mortarla askerlerimize ve kendimize yol açalım telleri parçalayarak. Tamam herşey hazır olunca (siz de dahil) sağda bekleyelim. Askerlerimizi attack komutu ile anahtarın olduğu noktaya yollayın. Bir karambol olcak bu durumda, bundan yararlanıp anahtarı alıp tankla üssümüze geri kaçalım.

C) CASA PLASTICA

İşte en zor bölümlerden biri, burada epey bi zorlanıcaz. Önce cephaneleri alın. Daha sonra girişteki 2 askeri halledin. Burda dikkatli olun bi tank olması lazım. Tanka kendinizi gösterin ve de hemen bi binanın arkasına kaçın. Tank zeka özürlü olduğu için sap gibi bekleyecektir. Siz de onu uygun bir yerden mortarla havaya uçurun. Bu arada tankların sayısını sayın çünkü 5 tank var. Birini hallettik, kaldı 4 tane. Burdan ilerleyin sağa dönün. Bir kapı var. Ordan geçin. İki duvarın keşistiği tarafta bir tank daha var. Onu da mortarla halledin. Air recon yapın. Biraz aşağıda sağda kalabalık var. Oraya tankın olduğu kısma bir air strike sallayın. Tank devre dışı kaldı. . Ama hala orada adamlar var eğer farkettiysen. Oraya gelmeden hemen sağda çitlerle sarılı bir bina var. Çitleri el bombası ile kırıp oraya girin. Binanın üstünden mortar ile aşırtma yapıp onları da halledin. Bütün adamları halledince ordaki, aşağı doğru ilerleyin. Burada da bi tank olcak:O yüzden dikkatli ilerleyin. Tankı görünce onu o asker katliamı yaptığınız bölgeye çekin. Gelmeye başlayınca altından geçeceği kapıyı mortar ile yıkın. Geçemeyecektir artık ordan böle olunca geçin duvarın arkasına sallayın mortarla adama. Böyle olunca 1 tane daha kalıyor. Yıktığınız kapının duvarından bi geçit açıp geçin ordan. Oraya doğru geçince bi air recon yapın. Güneyde bi asker topluluğu görceksin. Oraya air strike yap, onlarda topluca gebereceklerdir. Şimdilik son tank ortada yok. Asıl görev için adamlarımızın yanına gidelim. Bulamayanlar F12'ye basıp haritaya bir baksınlar. Daha sonra öğreniyoruz ki bu adamları bankaya kadar sağ salim götürmemiz lazım(bankanın yeri yine haritada var). Onlar yola koyulsun siz onlardan önce gidin ve bankanın kuzeyindeki geçiş olan kapıyı yıkın. Ordan tank felan geçemez artık. Bizimkiler yüklemeye başlayacaklar. Son tank burda geliyor. Yükleme bitene kadar onları oyalamak lazım. Geçişi yıkınca zor olmıycak zaten. Bundan sonrası kolay yükleme felan bitiyor ve bu senaryoda sona eriyooor...Ohh beaaa...

D) WINDING CANYON

Göreve başlar başlamaz arkanızdaki geçiti yıkın çünkü ordan daha sonra tank gelcek. Ama mortarla yıkcaksınız ona göre. Onu yapınca truck'ın önünde yürüyün. Bi kaç adam çıkıcak onları istediğiniz gibi halledin. Bi süre düşman çımıycak ama daha sonra bi tank çıkacak onu gebertince yola devam edin. Daha sonra üstünüzden bi kaç uçak geçecek tırsmayın bişi değil şimdilik. Bundan sonra karşınıza sırayla 3'erli askerler çıkıyor. Onları mortarla halledin. Ama saklanarak halledin. İlk 3'ü paraşütle inecek dikkatli olun. Onları da bi güzel halledin. Bu sefer bir tank geliyor ama çaktırmadan sallayın mortarla uzaktan atın. O da büyük bi ihtimalle devre dışı kalacaktır. Aşağı inerken bir tank var aşağıda yolumuzun üstündeyken onu da mortarla havaya uçurun(yazıda kullandığım en fazla kelimeler heralde gebertin ve halledindir). Bundan sonra şimdilik pek tehlike yok. İlk hedefimiz zaten mavilere ulaşmak. Bankadan aldığımız plastiklere karşılık bilgi alıcaz. Bundan sonraki görevimiz B 6 noktasındaki yere gidip helikopterle buradan tüymek. Zor gibi gözüküyor hatta gibisi fazla desem? Neyse yola koyulalım önce haritayı açalım. Hemen önümüzdeki patikadan devam edelim hani yukarı çıkandan. Orda 2 arkadaş var. Kenardan giderek yatın ve nişan alın onlara. Ama soldakinde dikkatli olun mortarla bi vatandaş sallıyor arkadan. O yüzden hareket halinde olun. Yien soldan 2 tane adam gelicek yatarak onları da öldürün. Sonra soldan yukarı sağa gidince o mortarcı arkadaşı görüyoruz. Zikzak çizerek yanına gidin. Ve öldürün. Burdan sonra can lazımsa başladığımzı yerde var ihtiyacı olan alsın. Mortarcıyı halletiğimiz yerden sola doğru devam edince silah sesine gelen bir kaç arkadaş daha görüyoruz. Hemen onları da yatarak kurşuna diziyoruz. Şu an ortada mortar ya da tank gibi bir nesne yok allahtan. Burdan sol aşağıya devam edelim aşağıya inen yoldan. Burda girişte siper almış iki adam var. Onalara gelmeden 5 kişi çullanıyor üstümüze hemen onları üstünüze çekin ve saklanıp halledin çünkü mortarcı arkadaşla yüzyüze gelebiliriz. Bu 5 kişi hallounca geriye cephedekiler ve 3 adam kalıyor. Bu 3 adamdan ikisi mortarcı biri bombacı. Cephedekiler kolay. Nasıl derseniz bakın şöyle... Mortarcılar daima üstünüze bomba sallıycaklar. Siz cephedekilerin yanına yaklaşıp kaçın. Böylece mortarcılar onlara bomba atacak. 2. elemana da aynısını uygulayalım. Sonra aynı taktik ile bombacıları birbirine düşürelim. En son kalanın yanına yaklaşıp flamethrower ile kızartalım...Burası da bitti. Helikopter bizi alınca görev bitiyor...

Oh bea ne zor görevdi, neyse bunu da hallettik. Bu oyun alınr mı alınmaz mı tartışılır. Eğer sizi uzun süre oyalıyacak zor bir oyun istiyorsanız tam size göre ama kolay ve de klasik bir oyun istiyorsanız bilemem o zaman almayın. Ben şahsen beğendim, güzel oyun. Yaz tatilinde sizi en az 1 ay uğraştırır. Oyunun 3 ayrı iklim şartlarında geçmesi de ayrı bir zevk katıyor oyuna.

Grafikleri 3dfx istemediği halde güzel (en azından bir strateji oyunu için). Ben de şu maddeleme olayına bi girreyim bakıyım neymiş ne değilmiş. Dur bakıyım hangi tuşa basıyoduk... Hah tamam başladı olay (MADDELEME MODE ACTIVATED). Bi yerden başlayalım:

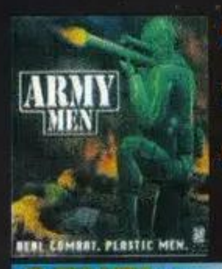
- Oyundayken bilgisayar bazen hata veriyor o yüzden fazla Windows'la uğraşmayın oynarken.
- Internetten oynarsanız yavaş olacağını ben şimdiden söyliyim de. O yüzden sakın aa ne güzel oyun internetten de çok zevklidir demeyin. Zevklidir ayrıı, ama biraz yavaş. Zaten oyun şu an pek yaygın değil. Gidip millete sorduğunuzda o da ne diye bir cevapla karşılaşabilirsiniz...
- Yarışmacı arkadaşlara başarılar diliyorum...

Maddeleme bitti... Yazının sonuna geldik. Burdan erzincandaki halama, hakkari'de vatani görevini yapan dayımın oğlu Hikmete, Ordu'daki teyzeme, İzmir'deki amcamın kızının oğluna sevgülerimi iletiyorummm...Yazıyı nasıl kapatacam yaw, hah buldum. YAZI. . KAPANN...

CONNECTION RESET BY AZRAEL

SPECIAL THANKS TO JAVELIN

☒Kerem "Azrael" Kadayıfçıoğlu



FİRMA: 3DO

TÜR: REAL TIME STRATEJI

SİSTEM: Pentium 120, 16 MB RAM, 1 CD 50MB HARDISK

GENEL: %85

UYGAR ELEKTRONİK

"YILLARIN TECRÜBESİ"

UYGAR ELEKTRONİK 10. YILINI AĞUSTOS'DA KUTLAYACAK... İNANILMAZ FIRSATLAR İÇİN AĞUSTOS'U BEKLEYİN!

UYGAR TOP 10

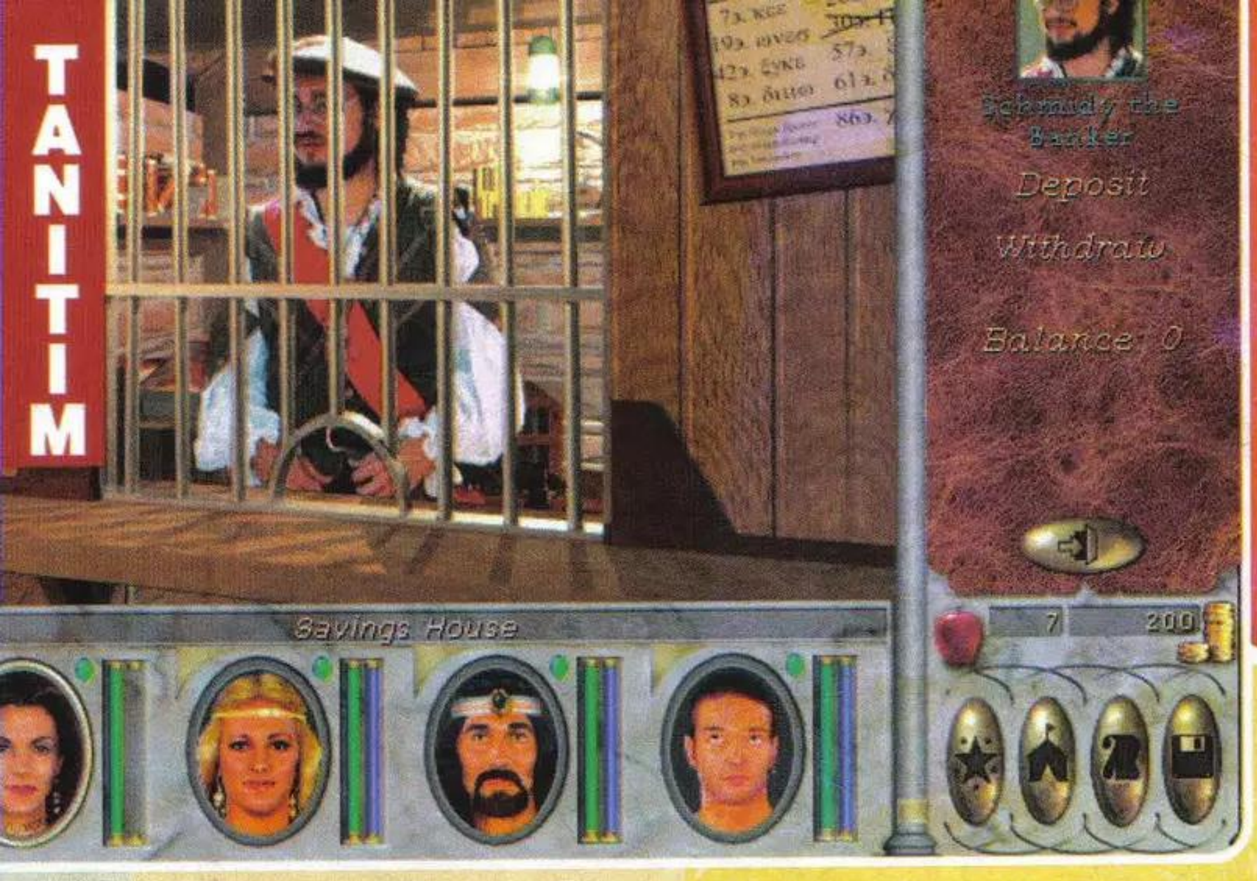
1- DESCENT FREESPACE
2- STARCRAFT
3- DOMINION
4- ENDUSTRY GIANTS
5- UNREAL
6- SANITARIUM
7- CYBERSTORM
8- SPECOPS
9- USM'98
10-INSURRECTION (STARCRAFT DATA)

3DFX KARTLAR,
HER ÇEŞİT JOYSTICK VE JOYPADLER,
BİLGİSAYARLAR,
YAZICILAR,
EN YENİ OYUNLAR
VE VIDEO CDLER
KISACASI HER ŞEY
EN UYGUN FİYATLARLA
UYGAR'DA...

PLAYSTATION KAMPANYASI DEVAM EDİYOR!

SİPARİŞLERİNİZ TÜRKİYENİN HER YERİNE KARGO İLE 24 SAATTE TESLİM.

BAŞÇAVUŞ SOK. YAZICIOĞLU İŞHANI NO:28 (GİRİŞ KATI)
KADIKÖY / İSTANBUL TEL.: 0 216 336 73 54 / 338 08 95



Bir gün ben yine evde oturmuş belamı aranıyordum. Sonra yaratıcı olamamış olucam ki, canım sıkıldı, ben de o dönem bir bilgisayar dergisi ile beraber dağıtılmış PC GAMES ekini elime aldım. Dergiyi Timur Çataklı çıkartıyordu. O sırada kafamda bir ampul yandı. İşte dedim kendi kendime, belamı buldum. Aradım derginin üzerinde yazan telefon numarasını, bana Timur Çataklı'yı bulun şeklinde bir emir verdim (otoriter bir insanımdır). Hemen buldular sağolsun çocuklar, verdiler bir telefon numarası. Aradım, birisi bana alo dedi, ben de çok sert ve soğuk bir tavırla bu ay hangi oyunu yazıyorum dedim (konuya çabuk girmeyi severim). Konuşmanın bundan sonraki bölmünü gerek kişisel karizma kaygıları, gerek yalvarma sanatına olan saygım, gerek de ahlaki değerler açısından pas geçiyorum, ama sonuçta bana Heroes of Might and Magic'i yazma görevi verildi. Ben de çok ihtiyacınız varsa yardımıma, edeyim bari deyip gayet felsefi ve karizmatik bir son cümlesi ile yine soğuk bir tavırla telefonu kapattım. Neyse, sonra o dergi kapandı, ben aylarca GameShow tarafından sallandım, sonra zaman geçti, büyüdüm, GameShow'da yazmaya başladım falan, zaten bu kısmı ansiklopedilerde "Tüm Dünyayı Etkileyen Talihsiz Olaylar ve Büyük Felaketler" kısmından okuyabilirsiniz, uzatmıycam. Ama sonra Heroes'u oynadık, orada bir Lord Ironfist vardı. Sonra ikincisini oynadık, Succession Wars'da Roland ve Archibald savaştı. İşte oyunumuz olan Might and Magic VI'da bu Succession Wars'ı takip eden yıllarda Enroth'da geçiyor. Succession Wars'ı Roland kazanmış, yıllar geçmiş, Nicolai diye bir oğlu olmuş, sonra çocuk on yaşındayken Roland ölmüş (ya da kaybolmuş diyelim, o kısım biraz muammalı), ülkede arka arkaya felaketler baş gösteriyor. Halk yarı panik içinde. Asıl sorun ise nereden geldiği ve niye geldiği bilinmeyen "demon"ların batıdan saldırıya geçmiş olması. Fakat bu felaketler yüzünden daha henüz ülke yeterli önemi gösteremiyor bu saldırıya. Gerçi bunun başka sebepleri de var, ama sonra anlatırım. Şimdi ilk önce oyunun türü, sonra oynanışı hakkında genel bilgiler verip sonra da bir çeşit "Burçak's Guide to the Lands and People of Enroth" olayına giricem. Başlıyoruz.

Might and Magic aslında büyük bir seri imiş. Benim pek haberim yoktu açıkçası. Duyduğum kadarı ile bütün seri aynı dünyada geçmiş, ama farklı yerlerinde. Yani Ertunç üçüncü oyunun bir adada geçtiğinden bahsetti (adını unuttum adanın. Mesela Kınalı Ada olsun). Benim kişisel şüphem Heroes of Might and Magic'in bu sevilen dünya üzerinde yapılan bir oyun olduğu, ama elimde kesin bilgi yok. Zaten bunun önemi de yok. Might and Magic (kısaca M&M yazıcam (haber içerikli parantez açtım size)) bir çeşit Klasik Bilgisayar FRP'si. Sizin dört kişilik bir grubunuz var. Oyun sizin grubun bakış açısından oynanıyor. Yine değişik bir sistem kullanarak karakter yaratarak dünyayı kurtarıyorsunuz. Ama bir de işin öbür yüzü var. Daggerfall'la birlikte gelen Free FRP modası ile birlikte M&M'de de bir çok ufak görev, çok elinizde olmasa da, az da olsa dünyanın kaderini değiştirebiliyorsunuz. Ben açıkçası oyunu çok beğendim ve bir süredir durmadan oynuyorum. Şimdi biraz kurulum ve oynanıştan bahsedelim. Oyun Instal için 200MB yer ve de 30MB'a yakın boş yer de Virtual Memory için istiyor. Benim bilgisayarım olan P120, Le Kutsal Katır'da ve 16MB Ram ile iyi bir performans ile çalıştı. Ama çok çok iyi grafikler için 32MB Ram'a ihtiyaç duyuyor. Fakat bence her halükarda grafikler böyle oyunlarda olduğundan çok daha iyi. Hemde çooook daha iyi. Bu arada müthiş ciddi bir yazı yazdığımın farkındasınız değil mi? Neyse efendim, devam edelim.

Şimdi çok azıcık Karakter Yaratımı'ndan bahsetmek istiyorum. Bu konudaki tavsiyelerimi yazının sonuna doğru, teknik bilgileri ise burada bulacaksınız.

Ama bütün sayfayı ekranda yazan şeyleri türkçeye çevirerek doldurmak istemediğim için biraz bahsedeceğim sadece.

Ability Scores

Might: Karakterinizin gücü. Temel olarak bir silahla rakibinize vurduğunuzda verdiğiniz hasara artı ya da eksi verir.

Intellect: Karakterinizin zekası. Temel olarak Spell Point'inize bonus veya penaltılar verir.

Personality: Karakterinizin fiziksel güzelliği ve de karakter gücü, insanları etkileme şansını belirleyen özellik.

Endurance: Dayanıklılık ve vücudun sağlamlığını belirleyen özellik. Hit Point'inize bonus veya penaltı.

Accuracy: El-göz koordinasyonu, yani nasıl desem, el çabukluğu falan. Teorik olarak sinir sisteminin iyi ve hızlı çalışması bence. Bir silah ile vuruş şansına bonus veya penaltı.

Speed: Karakterinizin hızlılığı. Armor Class'a bonus veya penaltı.

Luck: Şans. Bazı durumlarda tesadüfleri belirlemek için atılan zarlara bonus veya penaltı verir.

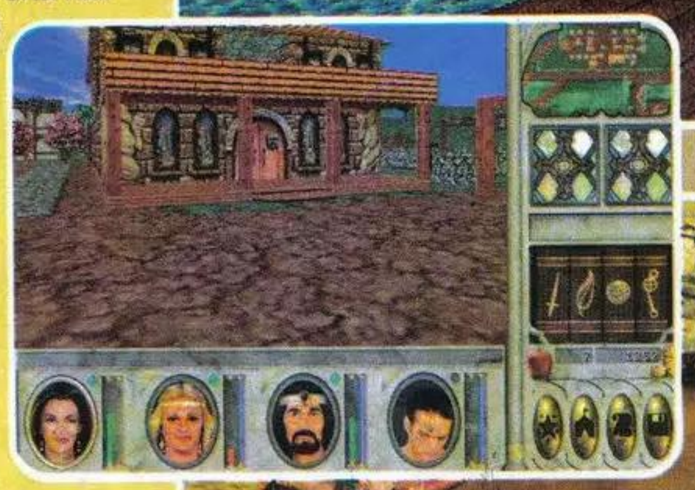
Character Classes

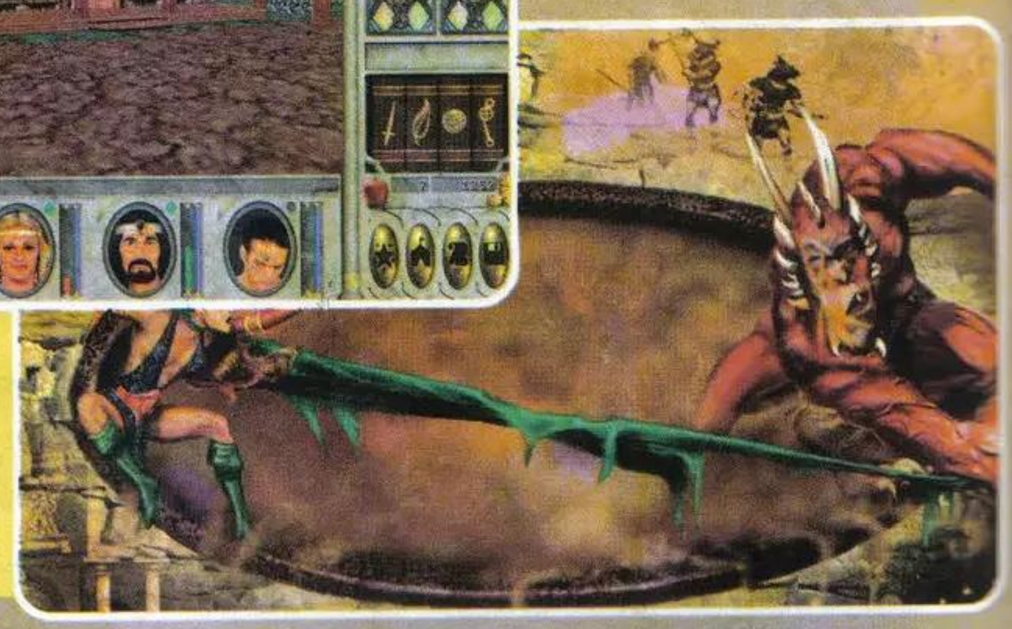
Knight: Basit savaşçı. En çok Hit Point'i, sınırsız zırh ve silah seçimi vardır. Oyun içinde Cavalier (+2 HP(Hit Point)/level) ve sonra Champion (+2HP/level)'a upgrade olabilir.

Cleric: Orta halli savaşçılar ve orta hali büyücülerdir. Self Magic Skill'leri (Body, Mind, Sprit Magic), Light ve Dark Magic (en güçlü büyü okulları) onlara açıktır. Oyun içinde Priest'e (+1HP, +1SP(Spell Point)/level), sonra High Priest'e (+1 HP, +1SP/level) upgrade olabilirler.

Sorcerer: Elemental Magic'te (Earth, Fire,Water, Air), Dark ve Light Magic'de ilerleyebilirler. Çok az HP'leri, silah seçimleri, zırh giyme şansları vardır (sadece Leather Armor). İlerde Wizard (+1HP, +1SP/level), sonra da Archmage (+1HP,+1SP) olabilirler.

Paladin: Self Magic'te ilerleyebilen savaşçılardır. Her türlü zırh ve silahı kullanabildikleri halde başlarkenki seçenekleri sınırlıdır. Cleric ve Knight karışımı olan Paladin'ler iki class'ın





GHT&MAGIC VI

özelliklerini de taşırlar ama her iki açıdan da kusursuz değillerdir. İlerde Crusader (+1HP, +1SP/level) ve de Hero (+1HP,+1SP/level) olabilirler.

Archer: Elemental Magic kullanabilen, ok konusunda aşmış yarı savaşçılardır. İlerde Battle Mage (+1HP,+1SP/level), sonra Warrior Mage (+1HP,+1SP/level) olabilirler.

Druid: Elemental Magic ve Self Magic yapabilirler. Zayıf savaşçılardır. İlerde Great Druid (+1HP,+1SP/level), sonra da Arch Druid (+1SP,+1HP/level) olabilirler.

Skills: Skill'ler oyunda karakterinizin bir konuda ne kadar şey bildiğini belirlerler. Dikkatinizi çektiyse karakterleriniz kendi dallarında upgrade olabiliyorlar (Knight-Cavalier-Champion gibi). Aynı şekilde bir Skill'de de Expert ya da Master olabilirler. Bunu yapmak için bir öğretmenin o karakteri eğitmesi lazım (ileride anlatıcam). Bir Skill'i öğrendiğiniz zaman orada 1 SKP (Skill Point)'niz olmuş oluyor. Sonra orada ilerlemek isterseniz, örneğin 2'ye çıkmak isterseniz 2 SKP, 3'e çıkmak için 3 SKP.... gerekiyor. Yani ilerlemek gitgide zorlaşıyor. Her skill'deki durumunuz sizi farklı etkiliyor. Biraz sonra açıklıcam. Ama SKP'ler nereden geliyor derseniz, her level atladığınızda 5 SKP, sonra (galiba 10.Level'dan sonra) 6 SKP... gibi bonuslar alıyorsunuz, bunları dağıtarak ilerliyorsunuz. Bütün skill'leri tek tek anlatmıcam, ama iki örnekle durumu biraz açıklayayım diyorum. Sword Skill'indeki level'ınız ilk başta sizin attack bonus'unuz oluyor (vurma şansınızı arttıtıyor). Diyelim Sword Skill'inde 5.Level'sınız, +5 Attack Bonus oluyorsunuz. Sonra Expert olursanız, skill'deki level'ınız silahı daha hızlı kullanmanızı sağlıyor. Master olunca iki elinizde silah kullanabiliyorsunuz. Ya da Mace Skill'i; ilk başta Skill Level'ınız Attack Bonus'u oluyor, sonra Expert olunca daha fazla damage vuruyorsunuz, Master olunca ise vurduğunuz zaman rakibi sersemletebiliyorsunuz. Yeter di mi? Bunlar zaten sağ tuşla basınca yazıyor.

Weapon Skills:

Bir silahı ne kadar iyi kullandığınızı gösterir. Genel kategoriler: Staffs, Swords, Daggers, Axes, Spears, Bows ve Maces'dır.

Armor Skills:

Plate, Chain, Leather Armors: Bu skiller'de ilk başta skill Armor Class'ınıza bonus verir (Armor Class: ne kadar yüksek olursa o kadar iyidir, vurulma şansınızı azaltır). Sonra ise zırhın sizi yavaşlatma oranını azaltır (Expert) ve yok ederler (Master).

Shield: Skill Level'ınız kadar AC (Armor Class) bonusu, bunun iki katı (Expert) ya da üç katı (Master) verir.

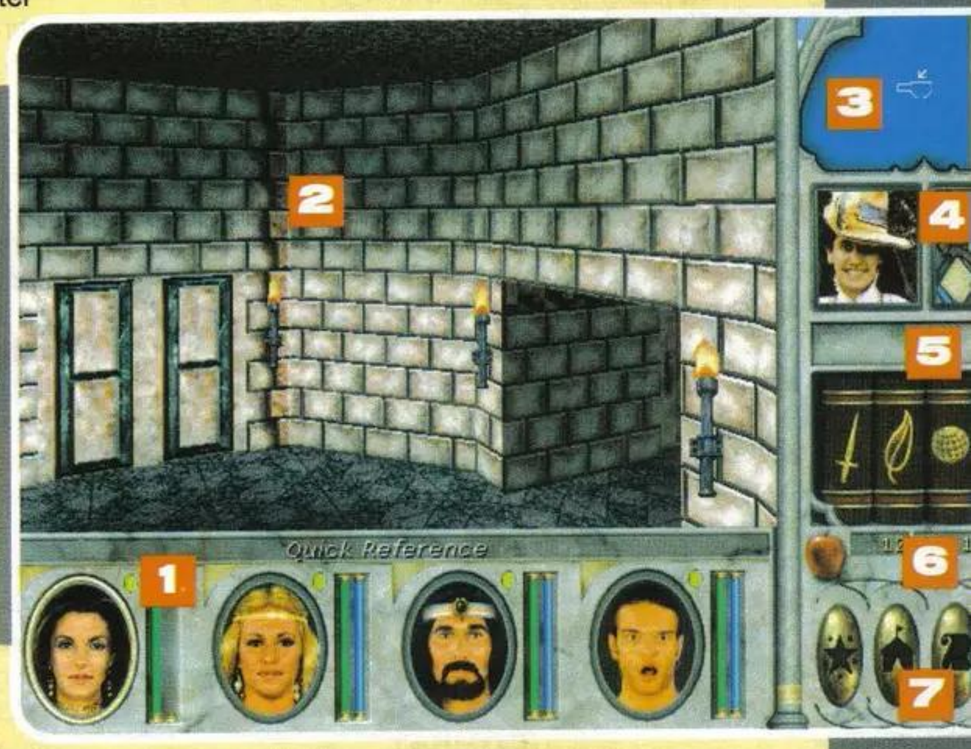
Magic Skills: Büyücünüzün bahsedilen büyü okulundaki büyüleri ne kadar iyi yaptığını gösterir. Büyü okulları:

Fire Magic: Yakarak zarar vermek (Fireball), ya da hızlandırmak (Haste) gibi işlere yarar.

Air Magic: Elektrik ile zarar vermek(Lightning Bolt) ve uçmak (Feather Fall, Fly) ile ilgili büyülerin okuludur.

Water Magic: Soğuğu kullanarak hasar veren (Ice Bolt) ya da su ile ilgili sapıkça büyüler (Water Walk) yapmanızı sağlayan, objelere büyü özellikleri kazandıran büyü okuludur.

1) Bizim takım
2) Ne acaba?
3) Harita (Daggerfall'dan daha iyi)
4) NPC'ler (yararlılar ha)
5) Görevler, notlar, haritalar ve de takvim.
6) Maddiyat (yemek ve para)
7) Büyüler, camp, genel durum ve de save vs vs.



Earth Magic: Güçlendiren, sağlamlaştıran (Stone Skin), ya da toprağı kullanarak hasar veren (hmmmm, unuttum, mesela Deadly Swarm, ya da Magical Arrow) büyü okuludur.

Sprit Magic: Ruh gücünü kullanan büyü okuludur(Bless, Sprit Arrow).

Mind Magic: Kullanmışlığım yok ama beyin gücü ile ilgilenen büyü okuludur.

Body Magic: Canlı vücutları iyileştiren (Cure Wounds, Cure Poison) ya da yaralayan (Harm) büyü okuludur.

Light, Dark Magic: En güçlü büyü okullarıdır. Bir çok hedefi aynı anda iyileştirebilen ya da yok edebilen büyüler barındırırlar. Örnek gelmedi aklıma, çünkü isimlere hiç dikkat etmedim.

Identify: Bir objenin üzerine sağ tuşla basınca ne işe yaradığını anlamanızı sağlar. Eğer bu özelliğiniz yoksa gidip bir dükkanda para ile yaptırmanız lazım (ne dedim ben? Amanın, Engin Abla üzerine alınacak).

Merchant: Pazarlık yapma yeteneği, bu yok ise çok pis kazık yersiniz.

Repair: Kullanıla kullanıla bozulan bir şeyi (Engin Abla'm, lafım sana değil) tamir etmek için.

Body Building: Ben bir tek Knight'ımda kullandım, Skill Level'i başına 4HP veriyordu. Expert'te bunun iki katı, Master'da ise üç katı.

Meditation: Skill Level'i başına belli bir sayı SP verir. Bu sayı Sorcerer'lar için x4, Druid'ler için x3 falan gibi değişir. Expert'te iki katı, Master'da üç katıdır. Dört ise rafadandır diyecem gülmekten ölmeyin de başıma iş gelmesin diye söylemiyorum.

Perception: Karakterin dikkatini arttırır. Bir tuzağı önceden farkedebilir ya da saklı bir hazineyi görebilirsiniz.

Diplomacy: Birilerine rüşvet teklif ettiğinizde, yalvardığınızda, ya da tehdit ettiğinizde reputation'ınızın az düşmesine yarar.

Disarm Trap: Bir tuzağı etkisiz hale getirmek için lazım olan skill'dir.

Learning: Experience'ınıza bonus verir. Başta %1xSkill Level bonus verirken, Expert bunun iki katı, Master ise üç katıdır.

OYUN EKRANI

Basit bir oyun ekranımız var (sahiplendim oyunu). Sağ üstte küçük harita. Alttaki dört surat bizim karakterler. Yeşil çizgi **HP,** Mavi çizgi **SP.** Sağ alttaki dört ikon sırası ile **Cast Spell** (seçili karakterin büyü kitabını açar, bir büyüye iki kere tıklarsanız o büyüyü yaparsınız), rest (8 saat uyursanız iyileşirsiniz, bunun için bir miktar yemek gerekir, şafağa kadar beklemek, bir saat ya da beş dakika beklemek gibi seçenekleriniz de var), **Quick Reference** (karakterleriniz hakkında genel bilgi), **Game Options** (Save, Load, Opions...). Üstünde, elma ikonu yemek miktarınız, altın ikonu ise paranızdır. Onun üzerinde ise yanınızdaki diğer karakterleri görürsünüz, ki bunu beş satır kadar sonra anlatıcam diye umuyorum. **Space** tuşu herhangi bir şeyi aktive eder (konuşmak için de bunu kullanın). A tuşu ile elinizdeki silahı kullanırsınız, S ise hazırda bir büyünüz varsa onu atmaya yarar (bunun için büyü kitabınızdan bir büyüyü seçip alttaki **"Set Quick Spell"** seçeneğini tıklayın).

NPC'S

Oyunda dolaşırken çevrede gördüğünüz kişileri yanınıza alabilirsiniz. Genelde işe başlarken bir miktar para alırlar ve bulduğunuz paradan biraz yüzde alırlar ve size bazı avantajlar sağlarlar. Örneğin bütün silah skill'lerine 4 eklemek, büyü skillerine 3 eklemek, experience'ınıza bonus sağlamak, bulduğunuz paraya bonus sağlamak gibi özellikler sağlıyorlar. Benim özellikle tavsiye ettiğim bazı NPC'ler var. Onlar:

Gate Master: Size günde bir kere Town Portal büyüsü yapabilirler. Bu büyü ile altı tane köye zart diye ışınlanabilirsiniz. Bence oyundaki en yararlı NPC ve kesinlikle almalısınız. Bir dövüşün ortasında sizi ölümden kurtarmanın yanı sıra taşıma masrafından ve de yolda kaybedilen zamanın yarısından da uzaklaştırırlar. Kesinlikle süper bir şey.

Instructor: Sizin kazandığınız Experience'a %15 bonus verirler. Bence iyi bir şey, ama biraz pahalı.

Spell Master, Aster, Caster falan...: Büyü skillerine bonus veren her tipi deli gibi tavsiye ediyorum.

COMBAT

Oyunda real-time olarak dövüşebileceğiniz gibi istediğiniz zaman Enter'a basarak turn-based mode'a geçebilirsiniz. Bu mode'da sırayla dövüşüyorsunuz, ama hareket edemiyorsunuz. Bence kesinlikle bu mode'u kullanın. Bu arada oyuna bize bu opsiyonu verdiği için teşekkür edin bence. Bir de bana sorun bakalım niye bu kadar yakışıklıyım diye (bi de ne sıklıkta yalan söylersin diye sorun sonra bakalım da biraz gülelim).

Şimdi ise elimden geldiğince size edindiğim tecrübelerden bahsetmek istiyorum:

A GUIDE TO PEOPLE AND LANDS OF ENROTH

●Oyunda karakterlerinizin upgrade olması için yapılması gereken bazı şeyler var. Şimdi benim bildiğim ve hatırladığım kadarı ile biraz yardımcı olucam. Sorcerer'ların Wizard'a upgrade olması işlerinden Mist'teki Newton amcamız ilgileniyor. Mist'e gitmek için New Sorpigal'den ya da Castle Ironfist'ten gemiye binebilirsiniz. Emin değilim ama galiba Castle Ironfist'ten Mist'e gemi Pazartesi-Çarşamba-Cuma günleri var. Mist'te Newton'u görüp ondan Wizard olmak için sizi eğitmesini isteyin. O da size Fountain of Magic'ten su içmenizi söylüyor. Bunun için Bootleg Bay'e gitmeniz lazım. Bunun için Castle Ironfist'ten ya da Mist'ten Bootleg Bay East'e gitmek lazım. Mist'ten sık sık gemi var ama Castle Ironfist'ten galiba bir tek Cuma günleri var. Neyse, Bootleg Bay East'e gittikten sonra Fly ya da Water Walk gibi bir büyünüz varsa hemen güney batıya denizden gidin. Yoksa yandınız, çünkü Pazartesi, Çarşamba günleri olduğundan emin olduğum Bootleg Bay West gemisine binmeniz lazım. Burası hemen batıdaki ada ama siz iner inmez Lizard Man, ve yamyamlar saldırıyor. Tavsiyem hemen Temple of Baa'nın arkasına saklanıp düşmanı tek tek öldürmeniz. Sonra yüzerek günye gitmeniz. Tam ölücekken karaya ulaşıyorsunuz. Ya da Druid'inizle falan kendinize healing büyüleri yapın yolda. Fountain of Magic hemen şehrin kuzey doğusunda. Oradan içip, heal olup geri dönün, sonra gemi ile Mist'e geri dönün, wizard olun. Archmage olmak için ise Carlagon's Estate'den bir Artifact bulmak lazım(ismi Cristal of Terrax mı ne), ki burası Mire of the Damned'de, ben henüz gitmedim, gidenlere tavsiyem yanlarına Remove Curse almaları. Bootleg Bay South'a (Fountain of Magic orada) gitmenin bir yolu da Castle Ironfist'ten kuzeye çıkmak, ama o yol daha zor.

●Cavalier olmak için, bu işle ilgilenen Osric Temper'ı görmelisiniz. Temper Free Haven'ın güneydoğusundaki kalesinde oturuyor. Temper size bir Nomination of Knight almanızı söylüyor. Uygun bir Knight hemen Free Haven'da, kuzeybatıdaki, şehrin bitiminden birazçık sonra hafif alttaki Tavern'da var. Onlan konuşun, geri dönün, olsun bitsin. Champion olmak için ise Warlord diye bir manyağı öldürmelisiniz, ki ben henüz Warlord'a ulaşamadım (yolda abarık düşmanlar vardı. Şimdi Medusa'larla ilgili bir kesim işim var, sonra dönüp ilgilenicem).

●Crusader olmak için ise zor durumdaki bir kızı kurtarmak lazım (bunu Castle Ironfist'teki kaledeki yaşlı adam söylüyor. Sizi o eğitecek). Uygun bir kız, Mist'teki Silver Helm Outpost'unun içinde var. Yanlış hatırlamıyorsam, ilk salonda (altı kapılı olan) sağdan ilk kapıya girmek, sonra yol ayrımından sola dönmek, biraz ilerde ise (ne kadar ilerde hatırlamıyorum), bir kabartma olan küçük koridorda soldaki gizli geçidi bulmak lazım (sağda da var, ama orada para var). Bi de, unutmadan, bir ara zindandan bir priest kurtarıyorsunuz, adam size gizli bir geçitten bahsediyor. O geçidi bulmak lazım devam etmek için. Geçit üç hücrenin olduğu yerdeki koridorun devam ettiği yön. Neyse. Hero olmak için ise bir Elder Dragon kesmek lazımmış. Dragon'un yerini söylüyor ama ben daha gitmeyi göze alamadım. Bence hayatta kalmak güzel bir şey açıkçası.

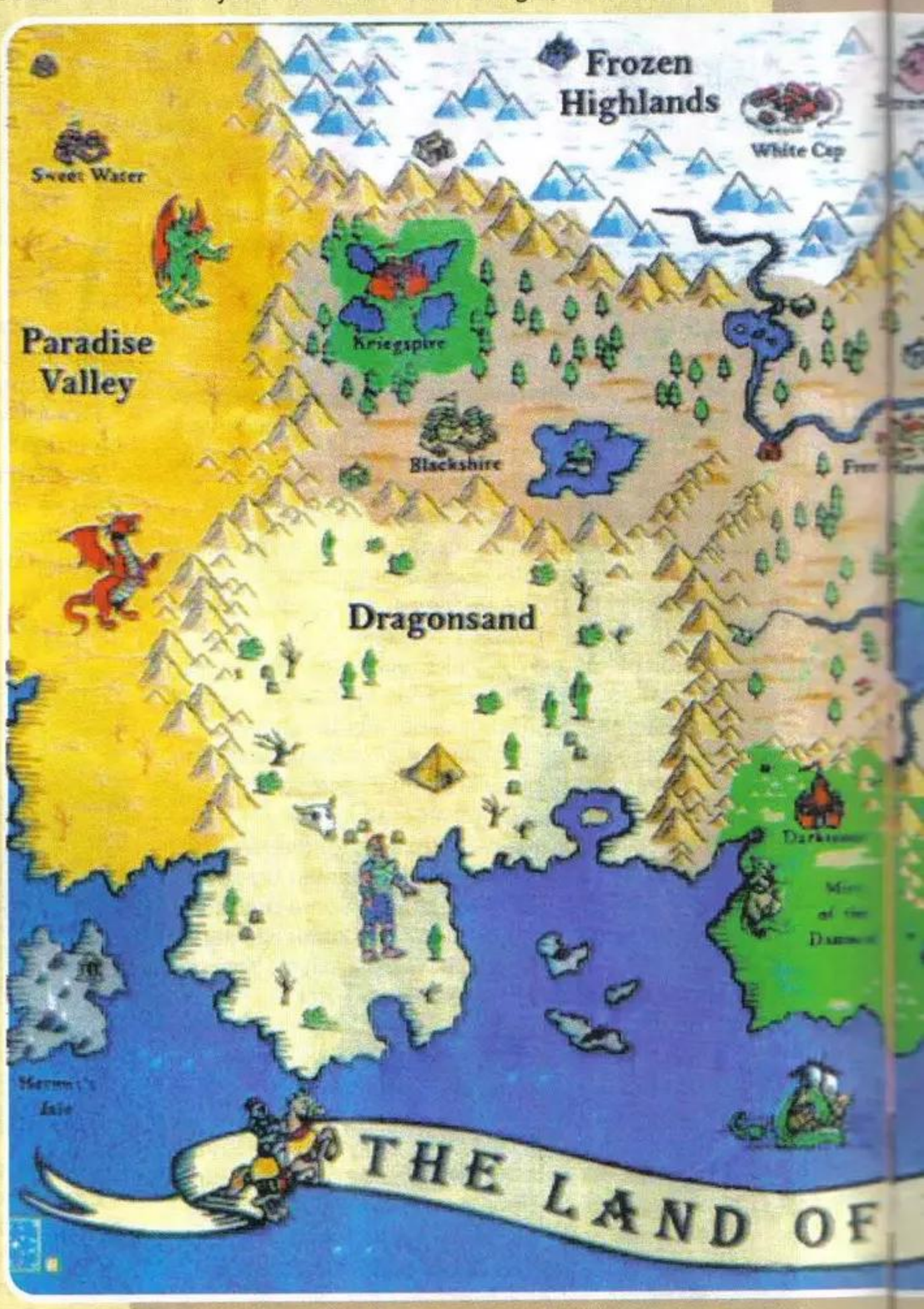
●Great Druid olmak için ise Frozen Hihlands'ın batısındaki şimdi ismini unuttuğum şehirdeki saraydaki kadınla konuşmalısınız. Zaten şehre gitmek için en mantıklı yol Town Portal kullanmak (yol çok tehlikeli) ve Town Portal'da da en üstteki üç şehirden ortadaki. Başka bir deyişle White Cap. Görev bir taşın üzerinde belli günlerde dua etmek. Taşı ararken Gargoyle'lar kesti beni. Ama kolay bir görev. Gargoyle'lara bulaşmazsanız(kılıç işlemiyor!!) şehrin kuzeyindeki taşı bulup 20. Mart, 21. Haziran, 23. Eylül, 21. Aralık'tan birinde dua etmek çok kolay. Yanlız Fly ya da Water Walk lazım.

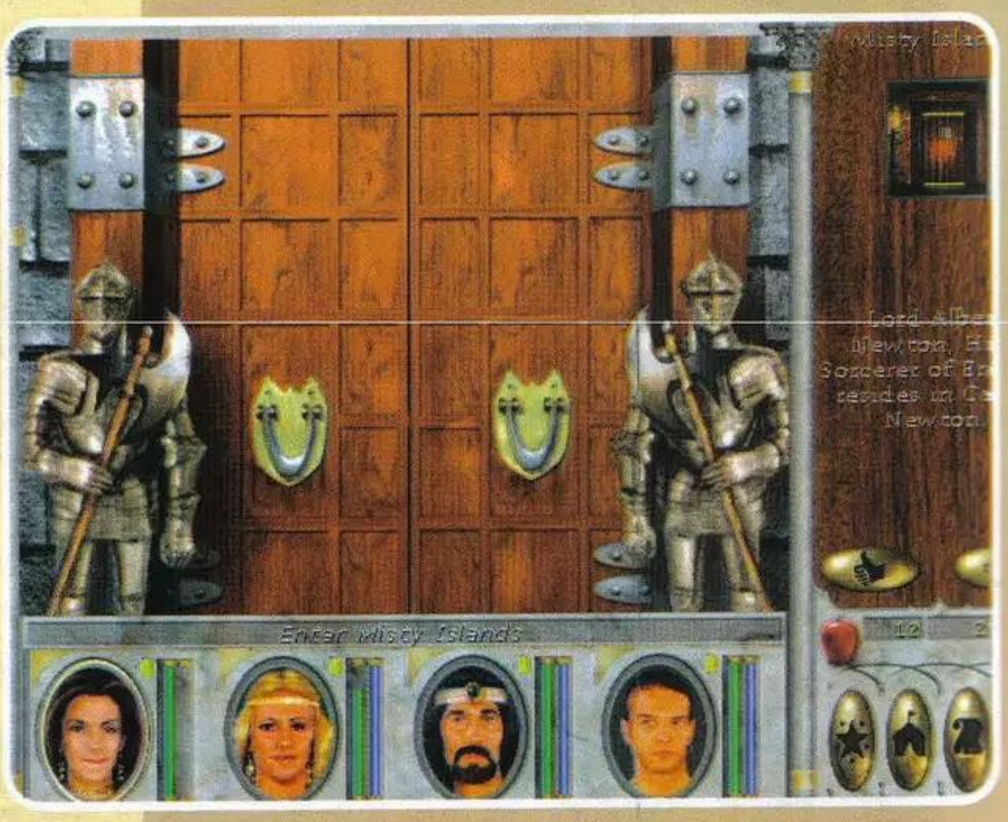
●Bütün bu Promotion görevlerini yapmak çok akıllıca bir şey. Zaten tavsiye edilen de bu. Çünkü 20000'e yakın xp alıyorsunuz, aşıyorsunuz. Düşük level'larda çok yararlı.

●Mist'in kuzeybatısında Shrine of Intellect var. Şubat ayında burada dua ederseniz +10 Intellect alıyorsunuz. Daha böyle Shrine'ler var. Doğru ayda dua ederseniz +10 bişey alırsınız. Bu Resistance, ya da Ability Score Bonusu olabilir. Hangi ayın ne ayı olduğunu ise...

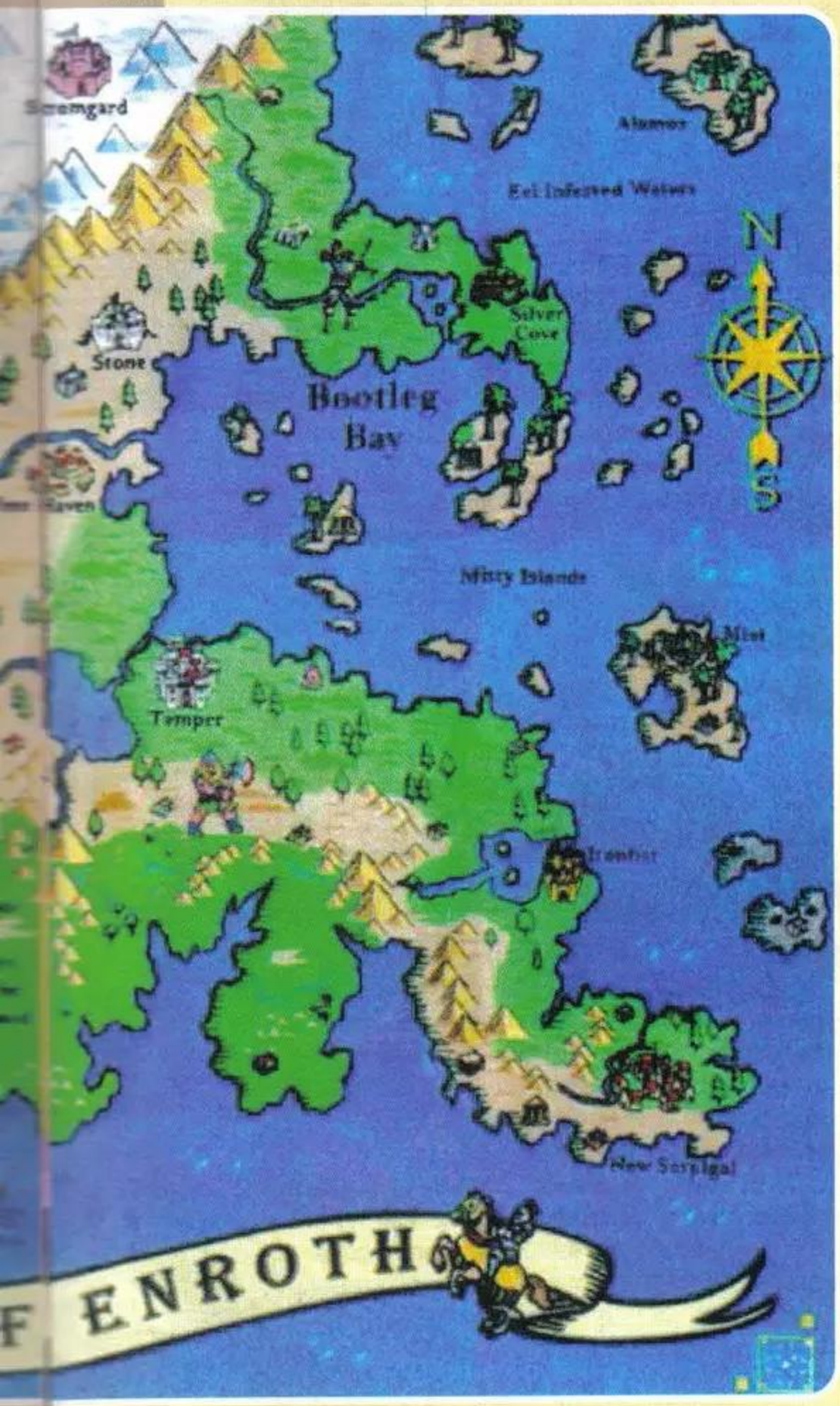
●Castle Ironfist'in batısındaki dağlarda bolca Follower of Baa kestikten sonra ulaşabileceğiniz bir bilgemsi adam var. Adı The Seer. Baktım, Seer gören kişi, gayipten haber veren demekmiş. Neyse, birincisi bu adam nedense siz ona "I lost it" deyince size "You never found it" diyor. Ben açıkçası bu noktada kısaca "Amaaan, Ne Hali Varsa Görsün" şeklinde özetlenebilecek gayet felsefi bir tavır takındım. Bence acilen "Abuk Sabuk Konuşup Da Sonra Buna Felsefe Deme" dalında yapılacak bir yarışmada Zebani, Mert ve The Seer'in kapışması lazım (adamların şanı, ünü dünyamızı aştı, artık saçmalamak konusunda hayali kahramanlarla kapışıyorlar). Neyse, bu The Seer öncelikle size o ayın ne ayı olduğunu söyleyebiliyor, sonralıkla da size tavsiyeler veriyor. Bunlardan ilki ilk önce Promotion Quest'lerini yapmak idi. Ben yapamadım henüz. Scouting bitmedi.

●Grubum bir Paladin, bir Archer, bir Druid ve bir Sorcerer'dan oluşuyordu. Şimdi yeniden başladım, yeni grubum bir Knight, bir Archer, bir Cleric ve bir Sorcerer. Açıkçası hangisi daha iyi bilmiyorum ama bir Paladin/Knight, bir Sorcerer,





bir Archer/Cleric ve bir Druid/Cleric olması gerektiğini düşünüyorum. "/" olan yerlerde ikisinden birini seçin. Fantazi olarak Knight, Druid, Cleric, Sorcerer grubu bile kurabilirsiniz, ama büyüye dayanıklı yaratıklar kan kusturur kanaatindeyim.



●Oyunun başında Bucaaner's Guild'e üye olup (bu arada bir guild'e üye olmak için çevredeki evlerden birinde bulunan Guild'e adam alma adamını bulup (müthiş bir tamlama yaptım. Kendime 100 veriyorum. Zaten çok yüz buldum, şımardım diyecem, gülerken yazıyı okuyamazsınız diye kelime oyunu yapmamaya karar verdim) Merchant (çok önemli, yoksa paranız asla yetmez), Perception, Disarm Trap (bütün sandıklarda tuzak var. Bu Skill yoksa ölüp dursunuz, söyleyeyim) almanız lazım. Tercihen Perception ve Disarm'ı aynı adama alın, Merchant'ı başka birine.

●Şimdi hatırladım, Castle Ironfist'in güneyinde Shrine of Electricity var.

●New Sorpigal'ın kuzeyindeki adalardan birinde Shrine of Luck var (7.Ay Luck ayı. Zaten şimdi anladım, Ability Score'ların yazılış sırasına göre gidiyor aylar. 1'si Might, 2'si Intellect...).

●Bi de durum yorumu yapayım. Siz oyuna New Sorpigal adlı küçük bir kasabada başlıyorsunuz. Elinizde bir mektup var. Bu mektubu hemen sağdaki tavernadaki bir kadına vermeniz lazım. (Adı "A" ile başlıyor. Soyadı ise "Potbello" mu ne? "Q"ya basarsanız çıkacak Quest'ler listesinde adı yazıyor) Mektuptan anlıyorsunuz ki Temple of Baa bir çok soruna sebep oluyor, hatta demonların amaçları ise...: Dünyayı ele geçirmek (ıyyy!). Bunun için halkı Ironfist soyunun artık Mandate of Heaven'ı kaybettiğine inandırıp toplu bir ayaklanma başlatmak istiyorlar.

●Ülke beş tane Lord (ya da Lady, duruma göre) ve bir de Kral tarafından yünetiliyor. Ama Osric Temper dışındaki bütün Lord'lar Demon saldırısını kaale almıyorlar, ticaret, kanunlar, sınırlar falan gibi abuk sabuk işlerle uğraşıyorlar. Osric ise gelmiş geçmiş en iyi şövalye ve general. O Demonlarla savaşıyor, ama tek başına bir şey yapabilmesi imkansız. Sizin oyun başındaki amacınız Free Haven'da yaşayan Oracle ile görüşmek. Bunun için oradaki komitenin onay vermesi gerekiyor. Bunun için ise Beş Lordun onay vermesi gerekiyor. Bunun için ise onların bazı isteklerini gerçekleştirmeniz gerekiyor.

Bunlardan Bazıları:

♦**Castle Ironfist:** Yaşlı adamla konuşunca size Lord Kilburn'un kalkanını bulmanızı söylüyor. Kalkan Blackshire'da, şehrin güneyinde uzanan dağ sırasının ortasına doğru bir sandıkta. Ayrıca burada çooooook para ve çok iyi bir Chain Mail var. Neyse, sonra Castle Ironfist'e dönün, orada Foremost Paladin (yaşlı adam olur kendisi), sizi desteklediğini söyliyecek, ama siz Free Haven'ın güneyindeki Council'e gidince kabul edilmiyecek, çünkü konsüldeki adamı Temple of Baa charm etmiş. Yaşlımız size bir Cloak vericek, git Temple of Baa'lardan birini bas diyecek, ki ben daha yeni basmaya hazırlanıyorum (Medusa'ları deleyim, sonra).

♦**Free Haven:** Demon'ların bir Outpost'unu bas, bilgi çal, sonra Outpost'u yak diyor (oha). Outpost'a ulaşmak için Blackshire'dan batıya gitmelisiniz ama yolda Hydra'lar ve Titan'lar var (yuuuuh). Bence acele etmeyin (ben etmedim mesela. Medusa kesin siz).

♦**Mist:** Newton unutkan kişilikte bir adam olduğu için sizden Hourglass of Time'ı bulmanızı istiyor. Güneyde bir kaledeymiş ama yerini hatırlamıyor.

♦Adını unuttuğum şehir (hani Silver Core mı ne olan?): Bütün denizcilik şirketlerine yeni vergi sistemini kabul ettirmeniz isteniyor.

♦**Nicolai:** Çocuk sıkılmış kalede yanlız başına, onu sirke götürmeni gerekiyor. Sirk bir çok yerde var, ama aklımda olanlar: Bootlag Bay'in güneydoğusunda Aralık'ta, Blackshire'ın doğusunda Nisan'da. Yeter di mi? Ayrıca siz kaleden çıkarınca velet kayboluyor (rest falan edince).

●Mist'teki Town Hall'daki adama Silver Helm Outpost'tan Silver Helm'in kötü olduğuna dair kanıt bulmanız gereken Quest'te kanıt ilk salondaki (altı kapılı olan) soldan üçüncü kapının ardındaki odadaki sandıklardan birinde. Ayrıca duyduğum bir dedikoduya gööre bu adamlar Shadow Guild ile işbirliği içindeymiş).

●İlk başta mektup verdiğiniz kadının verdiği quest'te adı geçen şamdan sol üstteki Temple'ın içindeki ilk karşılaştığınız iki kapıdan sağdakindeki (içinde kobralar olan) sandıkta.

●New Sorpigal'daki evlerden birindeki kızı kaybolan kadının kızı, aynı tapınaktaki büyüüük odadan sonra (hani sürekli olarak bir şeylerin düşüp patladığı), koridordan geçinceki odada sağdan aşağıya inen koridorun sonundaki odada.

●New Sorpigal'da başka bir adamın quest'indeki Spider Queen, az önce bahsettiğin koridorların en sonunda. Ayrıca orada Kobra yumurtaları bulacaksınız, bunları şehirdeki Bilmem kim, The Mystic'e satabilirsiniz (300 altına tanesi).

●Castle Ironfist'teki muhasebecinin kayıp Harp'ı güneydeki Dragoon's Hideout'da. En sonunda altı sandıklı bir odaya geleceksiniz, soldan ikinci sandıkta. Diğer sandıklar sizi çok kötü yerlere ışınlıyor.

●Falagar (demoda adı geçen) New Sorpigal'in güney batısında.

●Rest ettiğiniz yerin cinsi ne kadar yemek harcadığınızı belirliyor. Yeşilliklerde kamp yapmaya çalışın. Ağaçlardan elma toplayabilirsiniz bu arada.

●Reputation kuralları: Öldürme, tehdit etme, rüşvet verme, yalvarma, gerekirse temple'a bağış yap (çok etkili).

●Mist'teki yönetici bana dedi ki: Savaşta bir kişiyi öldürmeden öbürüne başlama, çevrenin sarılmasına izin verme, kaçmaktan korkma.

●Bir şehirdeki soytarının yaptığı bence çok iyi bir espriyi yazıcam: "Bana kırmızı, büyük, taş yiyen bir şey söyle","kırmızı, büyük bir taş-yiyici".

●Her büyü okulunun 11 büyüsü var. Bir tek Dark Magic'in 11. Büyüsü Dark Containment kayıpmış.

●Abdul'ün dükkanları çok ucuz. Bence Training'i orada yapın (Frozen Highlands'daki şehirlerden birinde).

●Shadow Guild Hideout Castle Ironfist'in batısındaki Steel Mountains'de (dağın adı öyle, bu başka bir şehir diil. Bu arada dağın adı konusunda bana bilgi veren Sherry, The Wind Master oldu). Burada New Sorpigal'daki Town Center'daki Quest'te bahsedilen adamın tutulduğuna inanıyorum.

●Ayrıca New Sorpigal'daki Town Center'daki diğer Quest'teki Goblin'lerin bastığı kaledeki kapıların açılması için doğru koordinasyon "NILBOG" (Goblin açısından). Ama nedense bulduğumu bir türlü o kadına anlatamadım.

●Free Haven'a gitmek için Bootleg Bay'dan batıya gitmek lazım. Free Haven çok büyük bir merkez. Çok Quest var falan.

●Blackshire'da Light ve Dark Magic Guild'leri var. Buradan öğrenebilirsiniz bu büyü Skill'lerini.

●Bootleg Bay'deki bütün kuyular zehirli.

●Castle Ironfist'deki Teleportation Field'den direk olarak onlarca Lizardmen'in arasına düşüyorsunuz. Düşük level'da kesin ölüm.

●Oyunda bulduğunuz herb'leri Potion Bottle'lara sağ tuşla basarsanız Potion yapıyorsunuz. Onları karıştırarak ise daha güçlü Potion'lar yapıyorsunuz. Elinizde patlama şansı var. Potion tariflerini yazardım ama a)yer yok, b)siz bulun daha eğlenceli olur, c)hiçbiri, d)hepsi.

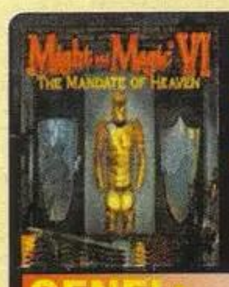
Yerim kalmadı sanırım. Neyse, oyun hakkında son bir yorum yapayım. Bence çok güzel bir oyun. Daggerfall'la kapışır. Ama açıkçası iki oyunun karışımı süper olurdu. En çok hoşuma giden şeylerden biri olayların olması, sizin de aradan karışmanız. Yani örneğin Daggerfall'da siz bir quest alınca bilgisayar hemen oyuna bir şeyler ekliyor, gereken elemanları gereken yerlere koyuyor, sonra size olayları çözmek kalıyor. Oysa bu oyunda o elemanlar zaten var, siz quest'i almasanızda. Örneğin Mist'teki güneybatıdaki Mystic'in verdiği quest'i alıp kuzeydeki haydutları kesebilirsiniz. Ama o quest'i almadan da kesebilirsiniz. O zaman xp almazsınız o kadar. Bence gerçek free FRP'ye daha çok var, ama adım adım yaklaşıyoruz. Bakalım çok methedilen Daggerfall'un yenisi nasıl olucak.

"Belki yarın, belki yarından da yakın, Beşiktaş'ta"

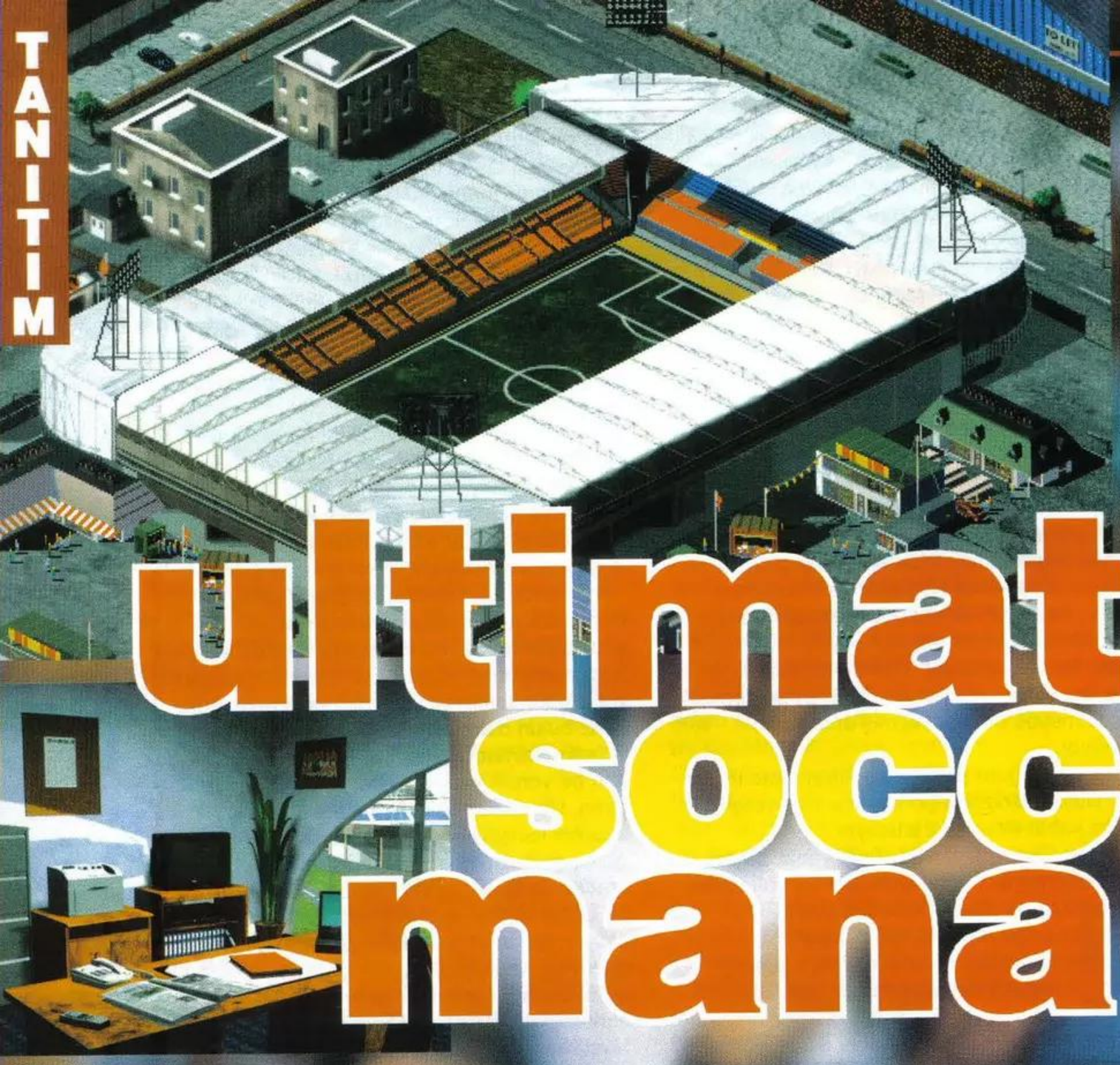
Might and Magic'i alın. Elinizdeki kılıcı hissetmeye, dudaklarınızın ucundaki büyünün sözlerini duymaya, attığınız okun ıslığını işitmeye, savaştığınız yaratıkların korku dolu gözlerinden zevk almaya, dövüşmeye, yenilmeye, başınız yukarda güneşin doğuşu ile birlikte köye silahlarınızda düşmanlarınızın kanı ile dönmeye, iyiliği dünyaya geri getirmeye, masumu ve güçsüzü korumaya çalışın. Bu dünyanın büyülü kapılarını siz de zorlayın. Bu amaçları, bu zevki, bu büyüyü siz de tadın. Ve bir gün sizinle Lord Osric Temper'ın yönettiği orduyla birlikte batıya yürürken, zafere koşarken karşılaşalım.

"Somewhere, The World of Enroth truly exist, and I am a part of it"

⊠Burçak "High Sorcerer of Enroth"Caner



FİRMA: MICROSOFT (BSA RULLAZ!)
TÜR: REAL TIME STRATEJI
SİSTEM: Pentium 75, 16 MB RAM, 1 CD 50MB HARDISK
GENEL: %92



ultimate soccer manager 98

1997 Şubat

"Gelişmek, gelişimi görmek yaşadığımızın en güzel kanıtıdır. Küçük kardeşinizin silahlarla oynamayı bırakıp bilgisayarınıza dadanmaya başladığını, dün yaptığınız yanlışları bugün yapmadığınızı görmek yaşamaktır. Ve dün zevkle oynadığınız bir oyunun aylar sonra gelişmiş versiyonunu bulmak da oyun oynamaktan zevk almaktır. Ultimate Soccer Manager 2'den bahsediyorum. Ultimate Soccer Manager'i Eylül 1995'de dergimizde açıklamıştım. Ve hatırlıyorum USM'yi açıkladıktan sonra da oynamaya devam etmiştim ki bu pek çok oyun için geçerli olmayan bir durumdur..."

1997 Ağustos

"Severim menajerlik oyunlarını. Heyecanlanırım. Yenersek ayağa kalkar dans da ederim, yenilirsek de basarım küfürü. Elimde olsa mağlup olduklarında futbolcuları falakadan bile geçiririm. Geçen ay açıklamasını yaptığımı Premier Manager 97 ile biraz ilgilenmiş ama... bir kaç maç sonra oyunu bir kenara fırlattığımdan. Yok yok PM97'yi kötü bulduğumdan değil, oynamak istediğim başka oyunlar geldiğinden. Ve şimdi de Fifa Soccer Manager ile karşı karşıya kaldım. ... muhabbet ediyorduk ki laf döndü dolaştı menajerlik oyunlarına geldi. CM'lardan USM'lerden ve PM97 ile FSM'lardan (Fifa Soccer Manager) bahsettik, karşılaştırmalar yaptık, güldük eğlendik. Ama ben bir noktada takıldım o konuşmamızda: ... "Olm, niye okuyayım ki ben bir menajerlik oyunun açıklamasını? Bana birşey vermez ki". Alla alla diye düşündüm. Yahu gerçekten öyle mi? Yok ya. Okunası ve yararlı bir menajerlik yazısı olmalı dedim. Anlayacağınız iyi bir yazı olsun diyorum ve devam ediyorum. "

Varın siz düşünün Gameshow yıllara nasıl da meydan okuyor, varın siz düşünün ne kadar zamandır Gameshow'da oyun açılıyorum ve varın bir zahmet düşünün neredeyse alıntılarla oyun açıklayacak duruma getirmiş beni şimdiye kadar yazdıklarım.

Bu Arada Başka Bir Yerde

Son bir kaç aya kadar Emin, benim yazılarımın bazılarını genç yazarlara değişik tarza örnekler olarak gösterirdi. Ben de uzun zamandır oyun açıklamaları yazmanın orjinalliğimi tükettiğini satır aralarında haykırarak kaybettim gerçekten de özgünlüğümü.

Şimdi...

"Yine de, eski toprak, üretmek lazım" diye düşünerek nasıl yazacağıma karar verdim Ultimate Soccer Manager98'i. Bir kere anladığınızı umduğum üzere düşük cümlelerle yazacağım!

Başlayabilir Miyiz İzninizle?

Manager/Coach seçiminde kararımı daha çok yetki verilen Manager'dan yana kullandıktan sonra isim olarak da "Umbra"yı klavyeledim gitti. Umbra (her ne kadar Umberto'yu çağrıştırsa da) gölgenin en karanlık bölgesi anlamına geldiğinden oyunla hiç bir alakası yok.

Her menajerlik oyununa başladığım gibi USM98'e de İngiltere Üçüncü Ligi'nden Exeter City ile başlıyorum. USM'nin özelliğidir, oyun Ağutos ayında, liglerin maçlarının ilkinden iki hafta önce başlar. Benim de özelliğim bu haftaları kesinlikle boş geçirmem. Bu kez de İngiliz Birinci Lig takımlarımdan Chelsea ve İspanyol Takımı Deportivo ile hazırlık maçları ayarladım. Tabii büyük takımların bu tekliflerinizi kabul etmeleri için onların evine yani deplasmana gitmeyi göze almış olmanız gerekiyor.

Hazırlık maçlarına başlamadan önce 4-3-3 taktiğini seçerek yerleşmeleri belirledikten sonra, **Keeping** ile kaleciyi, **Tackling** ile defans oyuncularını, **Passing** ile orta saha elemanlarını, **Shooting** ile de forveti belirledikten ve yerlerine yerleştirdim. Bu iki hazırlık maçı oyuncuları tanımak için bayağı iyi bir fırsat. Örneğin Paul Birch 59 Passing'i ile oldukça iyi bir orta saha adamı olsa da yaşı 35 olduğu için her zaman daha gençlere fırsat vermeye çalışmam gerektiğini bir şekilde not ettim. Sufyan Ghazhgazi de forvetteki gözde adamlarından biri olacağa benziyor.

Loss 3-0 Away Chelsea Friendly

Takım ve ben daha birbirimize yeni alıştığımız için 3-0 oldukça normal bir skor. Hatta az bile gol yedik sayılır. Her zaman Instant yerine maçı seyretmeyi tercih etmişimdir. X2 hız kontrollü olarak maçı izlemek için ideal bir hız. Bu maç da oyuncularıma bir müdahelede bulunmaya gerek olmadığı için Subs şansımı hiç kullanmadım. Ama maçın sonunda kim nasıl oynamış görmek işin püf noktası. Mesela Mark Devlin, performans olarak 32'lik bir skora eriştiyse bir dahaki maça Jimmy Gardner'a şans tanıyacağım demektir.

Loss 5-1 Away Deportivo De La Coruna Friendly

5-1 gibi kötü bir skor bile söz konusu olsa psikolojik olarak kesinlikle ters etkilenmemek gerek. Hem özel maç hem de koskoca İspanyol Ligi'nin en iddialı takımlarından birisi. Onlarla maç yapmak bile bizimkilere bayağı bir tecrübe kazandırmıştır. Tabii sadece tecrübe ile bu iş olamayacağından ligler başlamadan Individual Training olayına eğilmenin tam sırası. Team Training'de bireysel çalışmalara da haftada bir iki yer ayırdıktan sonra paraya da kıyıp Attacking ve All özelliğine sahip iki Coach aldım. Biri Superb biri İdare Eder. Olsun, bundan iyisi can sağlığı. Herkese de individual olarak mevkilerine göre bir çalışma olayı ayarladım. Ama Intensity High oldu mu hepsi bir iki haftaya başlarlar ağlamaya: "Yok şuram ağrıyo yok kasığım çekiyo". İyisi mi Low ile idare edelim şimdilik.

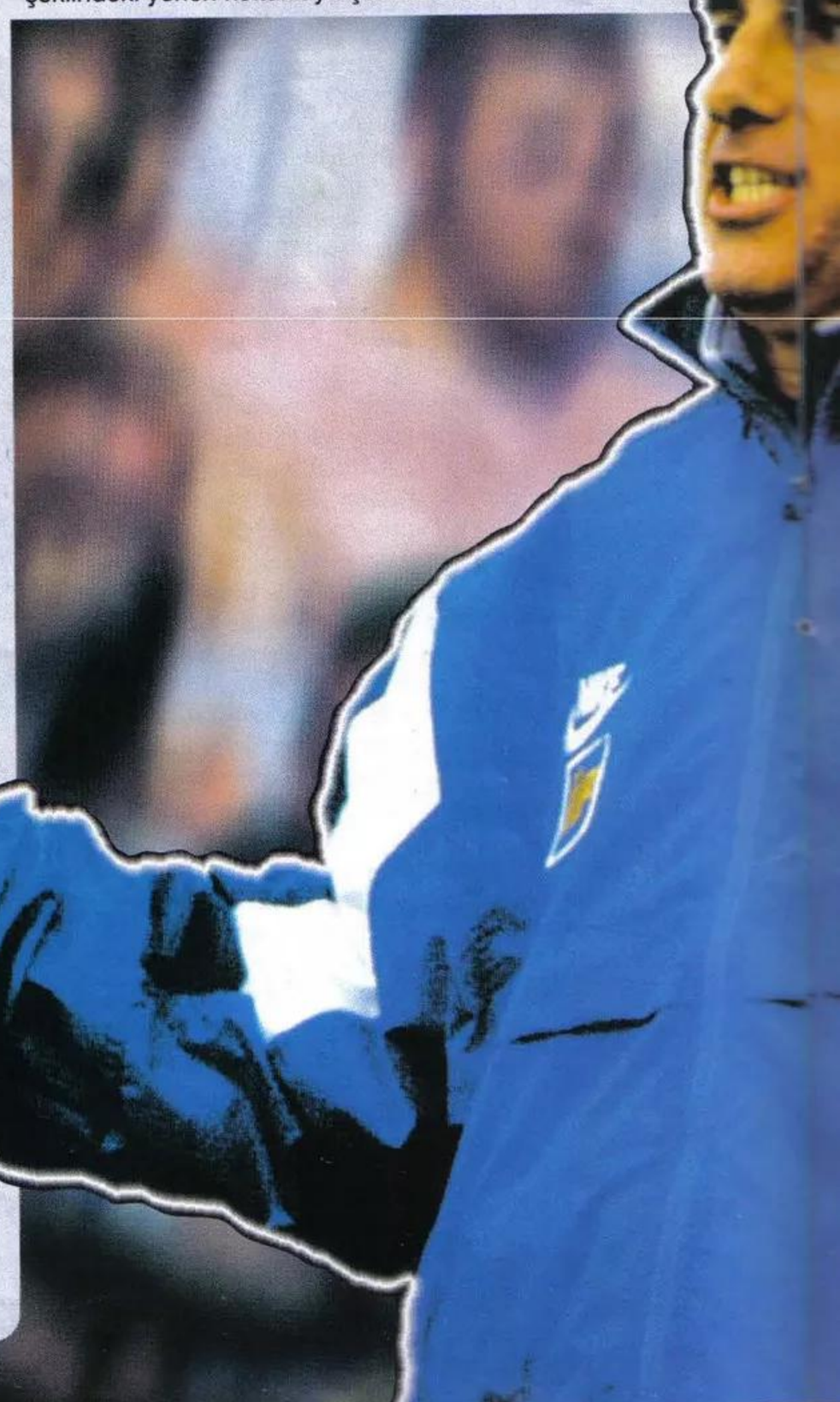
Draw 3-3 Away Torquay United (3rd) League

Ligin ilk haftasında bir deplasman maçı için iyi başlangıç yaptık sayılır. Hem Turquay da ligin iddialı takımlarından sayılır. Tabii maça Passing ve Normal Style ile başladıyıp iki gol yedikten sonra açık futbolu tercih ederek Attacking ve Long Ball yapmak akıllıca idi. Ayrıca orta üçlünün ortasındaki Devlin'i ileri çekmek de hücum gücümüzü arttırmadı değil! Menajer sağ olsun!

Bundan sonraki maçımız evimizde olduğuna göre şu reklam panoları işini halletsek hiç de fena olmayacak hani. Gerçi maçlar ilerledikçe alınan başarılı sonuçlara göre daha iyi imkanlarda kiralama olanağı bulunsa da şimdiden bir iki tanesini kiralayıp biraz para kazanmaktan zarar gelmez.

Win 3-0 Home Cardiff City (10th) League

İlk galibiyetimizi de almış oluyoruz. Her ne kadar 11.000 kişilik stadımıza 4980 taraftarımız gelse de lige iyi bir başlangıç yaptık. Buradan çıkan sonuç bu stadyum ile daha bir iki sezon idare ederiz. Hatta Birinci Lige çıkana kadar burası bize yeter de artar bile. Stadyum büyültme olayına hiç girmesek de elimiz dardan kurtulunca teras şeklindeki yerleri koltukluya çevirebiliriz.



Win 1-2 Away Darlington (7th) League

Galibiyetler devam ederse bilet fiyatlarına yeni bir ayarlama düşünebilirim doğrusu. Çok çok güzel bir galibiyet. Attığımız bir golde 4-3-3 taktiği için uygun olduğu yanında yazan Diagonal Pass Move'unu kullanmış olmamız da işin güzel tarafı. Her taktik türü için hazırlanmış Piece'ler ve Move'lar var. Aslında bir tane de ben hazırlasam şu Piece'lerden. Mesela ceza sahasının tam önündeki yerden bir free-kick kazandığımızda yapılacakları tek tek kaydederek bayağı güzel bir free-kick atışı yaptırabilirim. Denemekten zarar çıkmaz. Tabii bunun üzerine Traning'e Free-Kick eklemeyi unutmadım.

Loss 0-1 Home Rochdale League Cup

İşte bu oldukça kötü bir sonuç. Her ne kadar daha bu işin ikinci maçı da varsa evimizdeki ilk ayağı kaybetmeyi hiç beklemiyordum doğrusu. Ne yaptımsa olmadı ama maç esnasında da. Onlardan daha çok şut atmış olmamıza, daha çok Possesion yapmış olmamız rağmen Team Average'ımız 54-72 gibi farklı bir şekilde onlarınkinden azdı. Kupa maçları ilerleyen turlarda üst liglerden takımlarla oynama şansı elde edileceği için bizim gibi küçük takımlar için oldukça önemli. Taraftarımız bir üst ligden bir takım bile gelse sahayı her zamankinden daha fazla dolduruyor. Bu da hem gişe hasılatını hem de satılan ıvır zıvır gelirlerini bayağı bir yükseltiyor. Ivır zıvır dediğime bakmayın, dükkanlarımızda birasından, takımımızın şapkasına kadar herşey mevcuttur.

Win 1-0 Home Rotherham United (14th) League

Güçsüz bir ekip gibi de gözükse her nedense bize kök söktürdü. 4-3-3 taktiğini hiç bir zaman değiştirmeme rağmen 80. dakikaya kadar golü bulamayınca düzen bozulsa da 3-5-2 taktiğine geçtim. Sonunda golü bulduk, neyse ki. Haftalar ilerledikçe gözümden kaçmayan bir şey, kadromuzun bizi 46 maç idare edemeyebilecek olması. Malum, futbolun beşiği İngiltere'de ligler oldukça kalabalık. Bu yüzden bir sezon lig kupasıydı, FA Cup'dı derken 50 küsür maç yapmamız gerekebiliyor. Ve sakatlıklar arttıkça işimiz zorlaşacak. Önümüzdeki hafta bir transfer olayına girmenin sırası demekki.

Draw 1-1 Away Rochdale Lge Cup 2nd Leg

Olacağı buydu işte! Başkan da fırsat buldu fırça atıyor tabii, telefonda. Neyse önümüzde bir kupa daha ve uzun bir lig var. Şu transfer işine başlasak hiç fena olmayacak çünkü bayağı uzun bir prosedür bu! Aklımda 16-17 yaşlarında kontratları olmayan (No contrat) genç futbolcular almak ve yavaş yavaş onları pişirmek var. Böylece fazla transfer harcaması da yapmamış olacağım. Mario Volke, 17 yaşında Shooting 58. Hiç fena değil. Steven McClung 17, yaşında Keeping 47. Bu da iyi. Bir de Midfield aldım mı: Des Gardner, 18 yaşında ve Passing 50. Hepsi yaklaşık 2000pound transfer ücreti ve 200 aylık ile transfer edilecek sanırım. Yazışmalara başladık işte.

Win 0-1 Away Chester City (6th) League

Lig iyi gitsin de gerisi boş vallahi. Bu iyi sonuçların ardından sponsorların geleceğini tahmin ediyordum, başkanın uyarmasına hiç de gerek yoktu ama neyse. Nikon ile anlaştığımız iyi oldu. Ligler başlar başlamaz gelen teklifler bundan kesinlikle daha ucuz idi. Bayağı bir karda sayılırız. Yani bu sene pek para sorunumuz olmaz. Para işlerine girmişken reklam panolarının tümünü ve dergi reklamlarının da hepsini kiralayalım bari. Artık bir iki ayda bir kontrol etmekten başka birşey yapmamız gerekmeyecek.

Win 0-2 Away Rochdale (12th) League

Böylece kupanın acısını çıkarmış oluyoruz. Mario Volke, Steven McClung ve Des Gardner takımımızın yeni elemanları. Önce Önümüzdeki Mario ile Steven'ı yedeğe alarak maça çıkacağım. Bunlara da Individual Train ayarlamaktan geri kalmayalım tabii.

Loss 1-2 Home Shrewsbury Town (18th) League

Bu yenilgi hiç hesapta yoktu doğrusu. Bu kadar zorlu bir maç olacağını da tahmin etmiyordum. Steven'a şans gelmedi ama Mario son dakikalarda oynama fırsatı bulmuş oldu, en azından.

Lig Uzun Yer Dar

Haftalar devam etti. Yaşlı ve oynatmadığım, hatta şu anda ismini bile hatırlamadığım bir oyuncumu değerini veren bir klubü sattım. Das Gardner'ı da orta sahadaki üçlü de şans tanımadığım için başka bir klüpte pişsin diye kiralık verdim. İyi de ettim. 6 hafta sonra geri geldiğinde Passing'i bir artmıştı. Mario Shooting'ini sezon sonuna doğru 61'e yükseltti ve neredeyse her hafta birinci lig takımlarından birinden transfer teklifi alıyorum. Ama teklifleri okumadan Reject ediyorum. Çünkü Mario'yu ben yetiştiriyorum ve ikinci ligde ona bayağı bir ihtiyacım olacak. İkinci lig diyorum çünkü sezonu kupalardan hemen elenmeme rağmen son maçımı da...

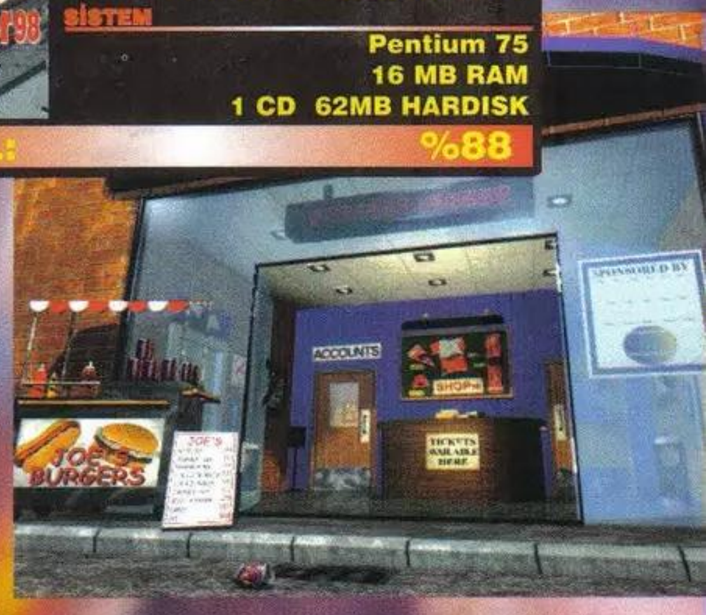
Loss 0-2 Home Colchester United (18th) League

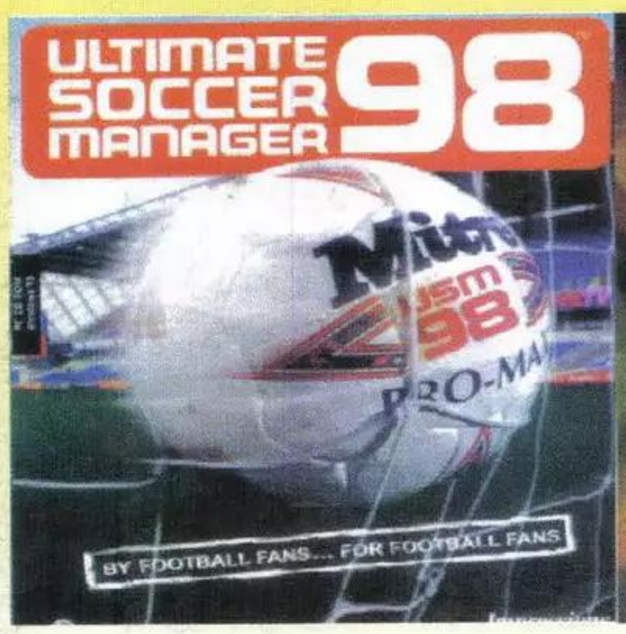
Evet son maçımı da yukarıda gördüğünüz gibi düşme hattındaki Colchester United'a evimde 6010 taraftarımın önünde 2-0 kaybetmeme rağmen ligi 90 puanla bitiren Barnet takımının ardından 23 Win, 16 Draw, 7 Loss ile 83 puan ile bitirerek ikinci lige direk çıkmaya hak kazandım.

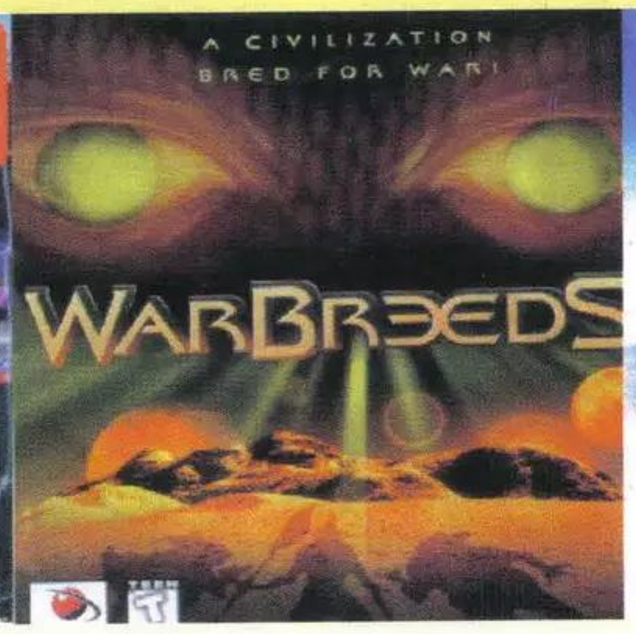
Eğer Beni Dinlerseniz...

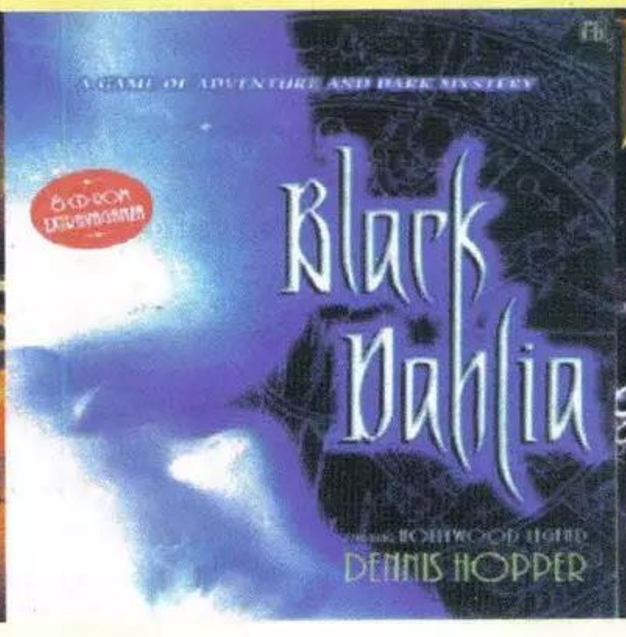
- ...benim gibi ikinci lige çıktıktan ve biraz da ha başarılı sonuçlar aldıktan sonra takımınızı halka arz edersiniz: Go Public. Böylece kasanıza toplu bir para girişi olacağı gibi başarı grafiğiniz arttıkça klubünüzün kağıtlarının da değeri artacaktır.
- ...stadyumunuzu geliştirmek için bir iki sezon bekledikten sonra para yardımı alarak bu işe girersiniz.
- ...her ne kadar kumarbaz ruhlu da olsanız cep telefonunuzu kullanarak oynayacağınız maçlar üzerine bahis (Bet) oynamazsınız. Heyecan ve risk güzel ama kaybetmesi içinize oturabilir.
- ...hele hele şike (Rig Match) olayına kesinlikle karışmazsınız. Çünkü ben "Sporcunun zeki, çevik ve aynı zamanda...".
- ...maçları X16 hızla bile olsa kesinlikle seyreder, oyunu okumaya çalışır ve oyuncu değişikliğine önem verirsiniz. İşin zevki Coach'lukta bence Manager'likte değil.
- ...move ve Piece'ler yapmaya çalışırsınız. Çünkü takımınızı sahada bunları uygulamaya çalışıyorken görmek gerçekten bayağı zevkli. Her ne kadar her seferinde umduğunuz sonucu alamasanızda.
- ... bu tatil günlerinde bir iki arkadaş ya aynı takımı kavga dövüş yönetmeye çalışır ya da ayrı takımları yöneterek oyunu uzatsanız da amansız bir mücadeleye girersiniz.
- ...USM98'i alır, menajerlik açlığınızı giderirsiniz.
- ... ayvayı yediniz.

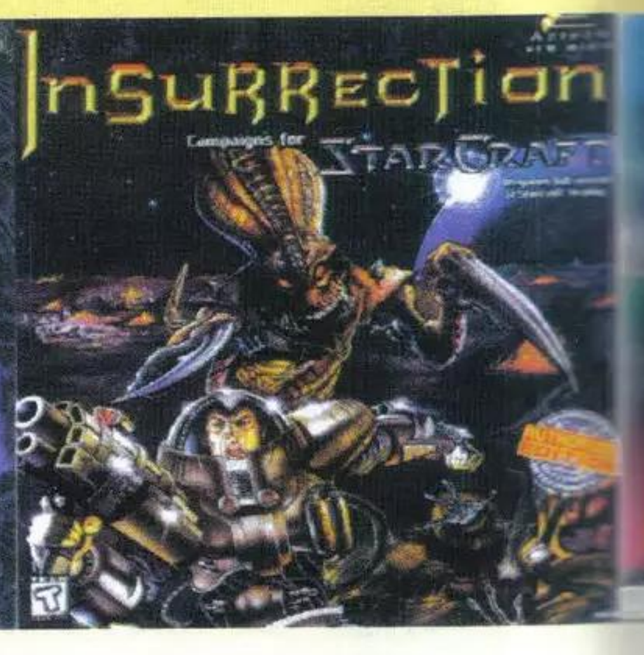
⊠Mert "C.A.Parreira" Topçu











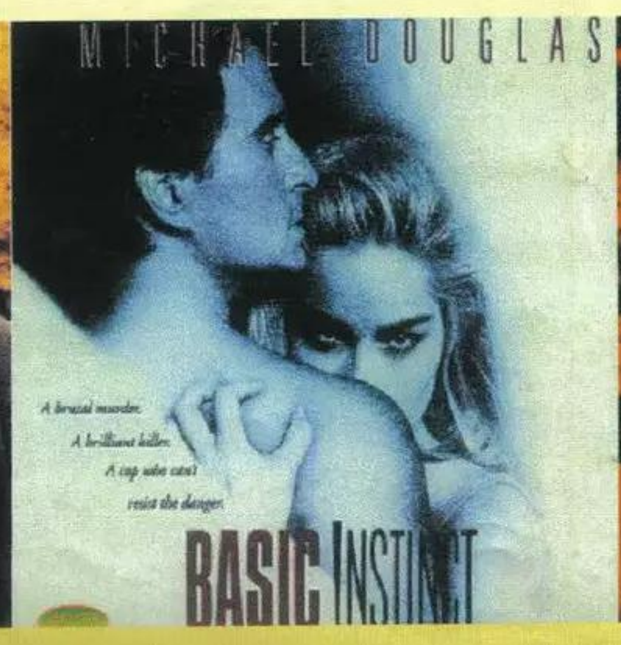
...En yeni film ve oyun CD'leri - Film ve oyun takası - Bol çeşit - Mükemmel

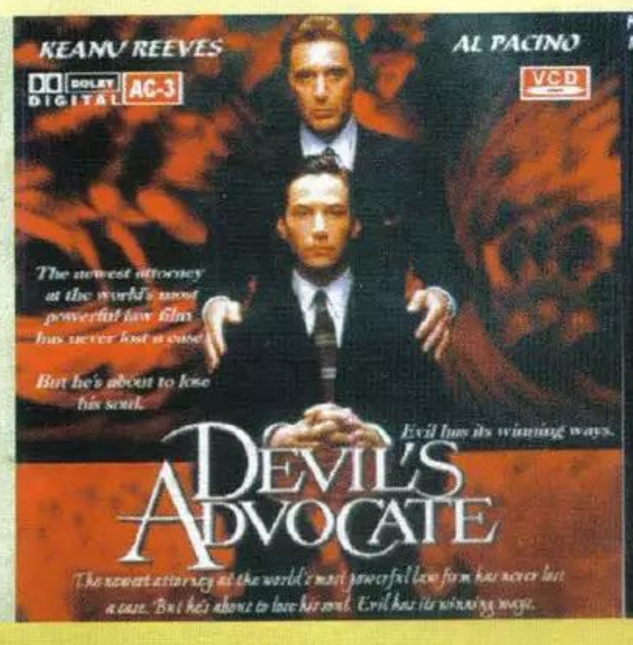
ACRON MULTIMEDIA PC CENTER

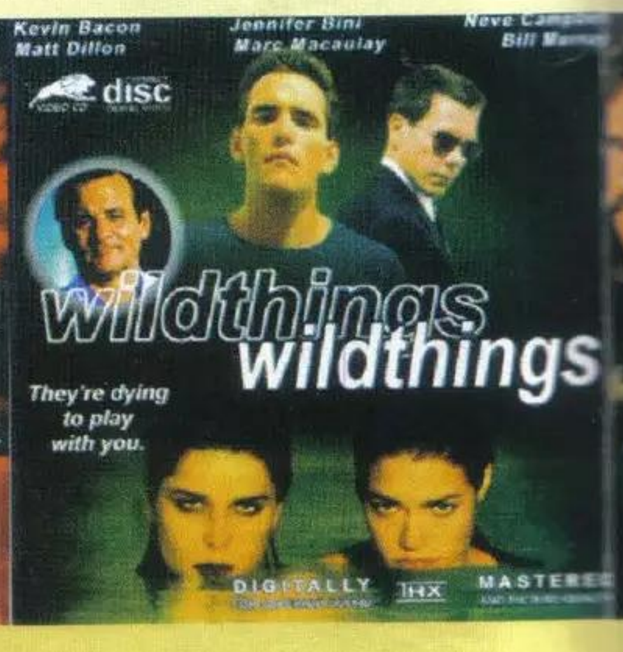
1

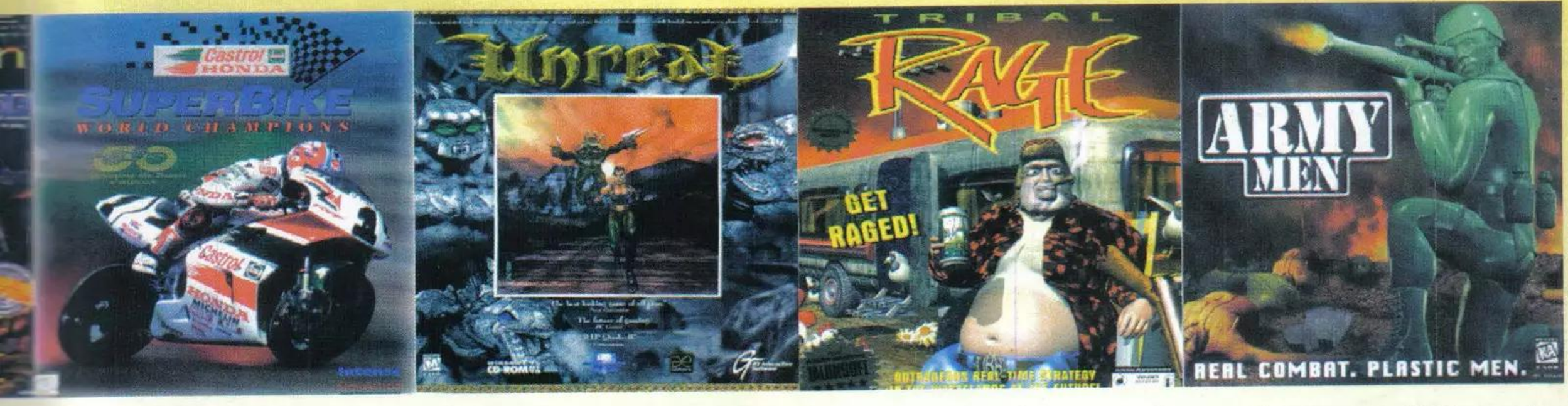
Göstermiş olduğunuz yakın ilgiden

MERKEZ:
Yakut Sokak Yakut Pasajı No: 9/13 Bakırköy / İstanbul
TEL: (0212) 660 2722 (0212) 570 5120









nel fiyatlar - Film kirası - Donanım satışı - Teknik servis - Toptan CD satışı...

yaşında!

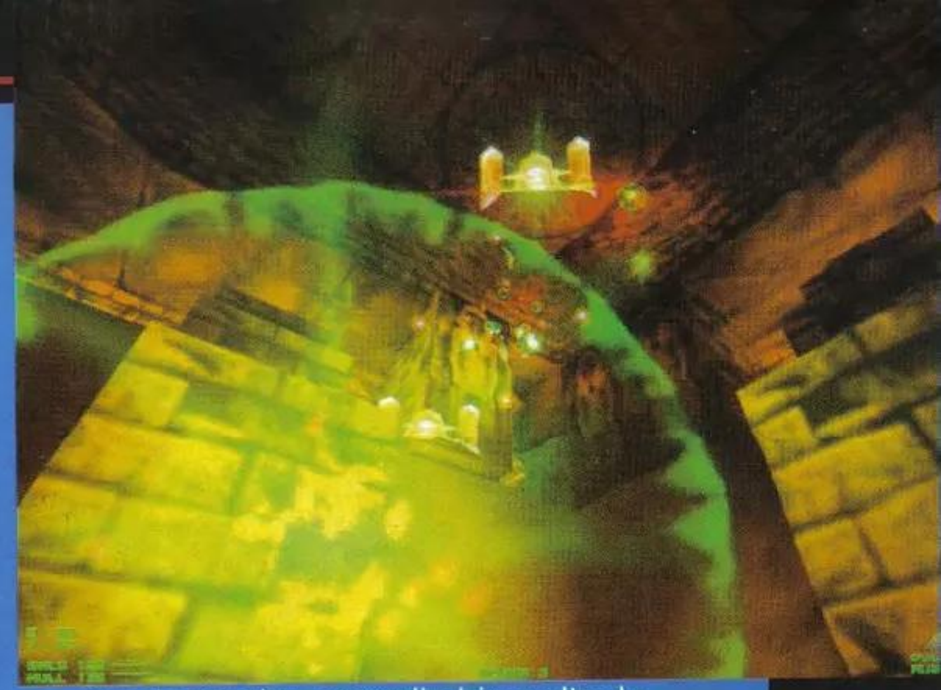
en ve sevgiden dolayı teşekkürler...

ANADOLU SERVİSİ:
Hatboyu cad. Paşalar iş hanı. No: 10/5 Bakırköy / İstanbul
TEL: (0212) 660 0408 FAX: (0212) 561 3483

Hiç kimse sormadı bana, "kardeşim bu kadar sene okudun ama, senin yapmak istediğin meslek nedir? Ona göre bir olaya girelim" demedi. Yıllarca Kimya okudum, hiç alakasızken nefret ettim karbonun hibritleşmesinden. Hayatta iki şeyden nefret ettim zaten; biri iyi niyeti suistimal, ikincisi karbonun hibritleşmesi... Ahh, eskide kaldı o günler tabii. O zamanlar nasıl da isyan etmiştim, nasıl da iğrenmiştim okuldan. Hatta lise son sınıfta bütünleme (her nedemekse) sınavlarıma gitmeye bile tenezzül etmemiştim. Hayır hiç pişman değilim, keşke bugün de 17 yaşımdaki kadar cesur olabilsem, keşke o zaman ki kadar özgür hissedebilsem. O kadar bağlıyım ki her yere, o kadar boğuluyorum ki insanlardan, artık bir sonraki günün telaşı yüzünden emektar yatağım bile dar geliyor bana. Rüyalarım huzursuz, rüyalarım kopuk, anlamsız, silik. Öyle ki arkadaşlarım 3 saatlik film gibi rüyalarını anlattıkça, kıskanıyorum resmen. Ama işin doğrusu teslim bayrağını çekeli çok oldu. Evden işe, işten eve. Artık "Becerebilseydim gerçekten, insanlardan uzak bir yerde kendi başıma bir hayat sürmek için dakika tereddüt etmezdim" avutmasını bile yapmıyorum kendime. Yalanmış zaten yok öyle bir ihtimal. Ne yazık ki bunu anlamak 10 yılımı almış. Çok yazık...

Çok yazık; çünkü böyle güzel bir oyunun girişinin böylesine karamsar bir şekilde yapılmış olması tamamen yazarın salaklığından kaynaklanıyor. Uzun zamandır Descent 3'ün beklentisi içinde olan oyun piyasası, henüz emeline kavuşamadı ama onun yerine Forsaken gibi özenle hazırlanmış bir 3D-Shooter'la tanışma şansını yakaladı. Başarılı yapımlara imza atan Acclaim firması, Forsaken'da da oldukça iyi bir kaliteyi tutturmuş görünüyor.

Efendim, dünya üzerinde yapılan bir deney akabinde oluşan patlamada bütün güneş sistemi yerle bir olur. Bu deneyi yapan profesörün laboratuardan üstü başı isli bir şekilde çıkma şansı da olmamıştır. Galaksiler Birliği'de bu patlamadan sonra Güneş sistemini terk edilmiş bölge ilan eder. Bu aynı zamanda, sistemde bulunacak herhangi bir şeyin bulana ait olacağı anlamına gelmektedir. Bu kadar büyük bir çöplüğe ilk üşüşenler ise paralı askerler ve hurdacılar olur. Ve böylece bu koca çöplükte arta kalanları kapışmak için büyük bir kavga başlar. İşte biz bu noktada oyuna paralı asker modunda dahil oluyoruz. Oyunun hoş diyebileceğim demosunu geçtikten sonra bizi ilk karşılayan, ilk gördüğümde



FORSAKEN

bana sabır küpünü anımsatan, 3D menüler oluyor. Buradan;

SINGLE PLAYER: Seçeneğinden ulaşabileceğimiz diğer bir menüde oyunun zorluk seviyesini ayarlayıp (Easy, Normal, Hard, Total Mayhem) oyunumuzu oynamaya başlayabiliriz. Genellikle bölümler toplayabildiğiniz kadar cisim toplayıp, sağ salim çıkışa ulaşmak şeklinde bir eğilim gösteriyorlar. Bunun yanında bazı bölümlerde ise çıkışa ulaşmak için zaman kısıtlaması olabiliyor. Eğer ekranda geriye doğru hızla sayan bir sayaç görürseniz, bu acele etmeniz gerektiği anlamına geliyor.

DEATH MACH: Menüsünden multiplayer seçeneklerine geçebiliyoruz. **Create Game** ile kendi bilgisayarınızı Host moduna geçirebilir, **Join Game** seçeneğiyle de başka bir Host bilgisayara bağlanıp oyun oynayabilirsiniz. IPX, Internet TCP/IP, Modem ve Serial bağlantı seçenekleri Direct Play sayesinde problemsiz kullanılabiliyor. Multiplayer Descent modunda bir oyun istiyorsanız, Forsaken oldukça güzel seçenekler sunuyor. Free for All, Team Game, Capture the Flag, Flag Chase, Bounty Hunt, Team Bounty Hunt bu seçeneklerin tamamını oluşturuyor.

SETUP BIKER: Seçeneği kullanacağımız hava motosikletini (böyle de uydururum işte) ve kullanıcı bilgilerini değiştirebileceğimiz yer. Buradan **SELECT BIKE** seçeneği ile motosikletimizi ve dolayısıyla şoförleri değiştirebiliyoruz. Soldan sağa bir göz atarsak;

Lokasenna: Yarı insan yarı robot bir kadın. Hava aracının hızı normalden biraz düşük ama kontrolü normalden biraz fazla. Diğer özellikler ise ortalama seviyede.

Beard: Bu da gelecek zamanın Harley-Davidson stili takılanlarından. Motosikletinin yan tarafında ki ek bölümde uzun zaman önce ölmüş olan ortağının iskeleti oturuyor. Yani bu sevgi olayını biraz abartmış gibi geldi bana. Aracın bütün özellikleri ortalama seviyede.

L.A. Jay: Bu arkadaşımız da "cool" takılanlar tayfasından. Hız, ivmelenme ve kontrol oldukça yüksek buna karşın diğer özellikleri oldukça düşük.

Ex-Cop: Eski bir polis. Güvenlik kuvvetlerinden atılmış. Aracının hız, kalkan ve kontrolü oldukça yüksek, buna mukabil zırh ve ivmelenme oldukça düşük.

Rex Hardy: Rex'in buldozerden bozma bir motosikleti var (?!). Tabii ki en iyi kalkan ve ortalamanın üzerinde bir zırhı var. Ortalama kontrol ve geriye kalan özellikler ise oldukça düşük.

Foetoid: Bu kardeşimizin hava motosikleti ise gezici akvaryum niteliğinde. Aslında hava akvaryumu da denilebilir. Aracın şoför bölümü camla çevrili ve Foetoid kardeşimiz içinde yaşıyor. Öyle de bir şey yani. Su yaratığı. Kalkan normalin üzerinde, zırh ve hız normal seviyede. Geriye kalanlar normalin biraz altı.

Nim Soo Sun: Bu kızımız da eski sirk emeklilerinden. Şimdilerde şansını dünyada arıyor. Kalkan biraz yüksek, kontrol biraz düşük, diğerleri normal civarında seyrediyor.

Nutta: Fizik Doktoru kardeşimizin ne diye böyle aksiyonlara girdiğini ne siz sorun ne ben anlatayım. Ama yine de ekleyeyim, adam fizikçi ya kasmış aracını oyunda ki en hızlı araç haline getirmiş, kontrol ve ivmelenme de normalin üstünde. Ama diğer taraftan dökülüyor be kardeşim.

Sceptre: Genetik arızalı bir arkadaşımız. Mad Max'deki Master-Blaster ikilisinin Blaster kısmını anımsatan bir yapıda. Kalkan gücü maksimumun çok az altında, zırh normal seviyede, diğer özellikleri oldukça düşük.

Jo: Bilgisayar kurdu kardeşimiz, müfettiş gadget tadında bir yaradılışa sahip. Biraz ıvır-zıvır merakı var yani. Aracının ivmelenmesi oldukça yüksek, hızı ve kontrolü normal seviyelerde. Geriya kalan özellikler ise oldukça kötü.

Cuvel Clark: Bu da hırsız kardeşimiz. Aracının özellikleri oldukça değişik; Hız, ivmelenme ve kontrol maximum düzeyde. Kalkan ve zırh ise yok.

HK-5: Yok silahlara geçmedik. Tamamen bilgisayar kontrolünde ki bir bike bu. Shield maximumun biraz altında, geriye kalanlar ise normalin altında seyrediyor.

Nubia: bu hanım kızımızın bike'ı da normalin çok üsütünde hız, ivmelenme ve kontrole sahip. Bunun yanında birazcık da kalkan ve zırh mevcut.

Mofisto: T-800 modunda takılan bir arkadaşımız. Aracının kalkan, zırh ve kontrolu normal sevilerde, hız ve ivmelenme ise normalin biraz altında.

Cerbero: Cerbero kardeşimiz kendi halinde bir cyborg. Aracının bütün özellikleri normal seviyede.

Slick: Jackie Brown tarzındaki kimliğiyle oyuna dahil olmuş arkadaşımızın aracı; kontrol açısında oldukça iyi. İvmelenme ve kalkan normalin üstünde ve hız normal civarlarında. Zırh ise normalin altında.

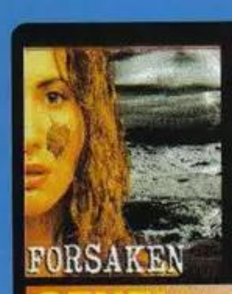
SETUP BIKER menüsünün bir altındaki seçenek ise **CONTROLS**. Buradan joystick, mouse ve keyboard ayarlarını yapabilirsiniz. Genel olarak yön tuşları ile aracı yönlendirip, numpad'den 1 ve 3 tuşlarıyla sağa sola, "**-**" ve "**+**" tuşları ile yukarı aşağı kaydırma yapabilirsiniz. "**A**" ve "**Z**" tuşları aracınızı ileri geri hareket ettirecektir. Bunun yanında "**S**" tuşu eğer varsa nitro'nuzu kullanmanızı sağlıyor. **Controls**'un altında ki **Weapons** bölümünden ise birincil ve ikincil silahlarınızın kontrolunu ayarlayabilirsiniz. Birincil silahı ateşlemek için mouse'un sol tuşu veya sol taraftaki **CTRL** tuşunu kullanabilirsiniz. Page down ve Page Up birincil silahınızı değiştirmenizi sağlayacaktır. İkincil silahları ateşlemek için ise boşluk tuşunu kullanıyoruz. Ayrıca **Home**/**End** tuşları da ikincil'silahı değiştirmemizi sağlıyor. Bütün bunların yanında "**B**" ile varsa mayın bırakabilirsiniz. Bırakacağınız mayının türünü "**Y**", "**U**" ve "**I**" tuşlarıyla belirtebilirsiniz. Oyundaki silahlar ise kısaca şöyle; birincil silahlarda Laser, Suss Gun, Trojax, Pyrolite, Transpulse ve Pulsar. İkincil silahlarda ise (ki bunlar genellikle misilleri oluşturuyor); Titan, Scatter, MFRL, Gravgon, Solaris, Mug, Quantum Mine, Pine Mine, Purge Mine ve saz arkadaşları bulunuyor. Tabii bunların çoğunu level'lerin içinde ele geçiriyoruz. Ayrıca bu listede olmayan, secret silahlarda mevcut oyunda. Hazır aklıma gelmişken, oyun içinde Esc tuşuyla ortaya çıkan menüden istediğiniz değişiklikleri yapabilirsiniz. Ayrıca (F5) Misil kamerasını, (F6) ise arka kamerayı aktif hale getirir.

OPTIONS: menüsünden ses ve görüntü detaylarıyla ile ilgili ayarları yapabilirsiniz.

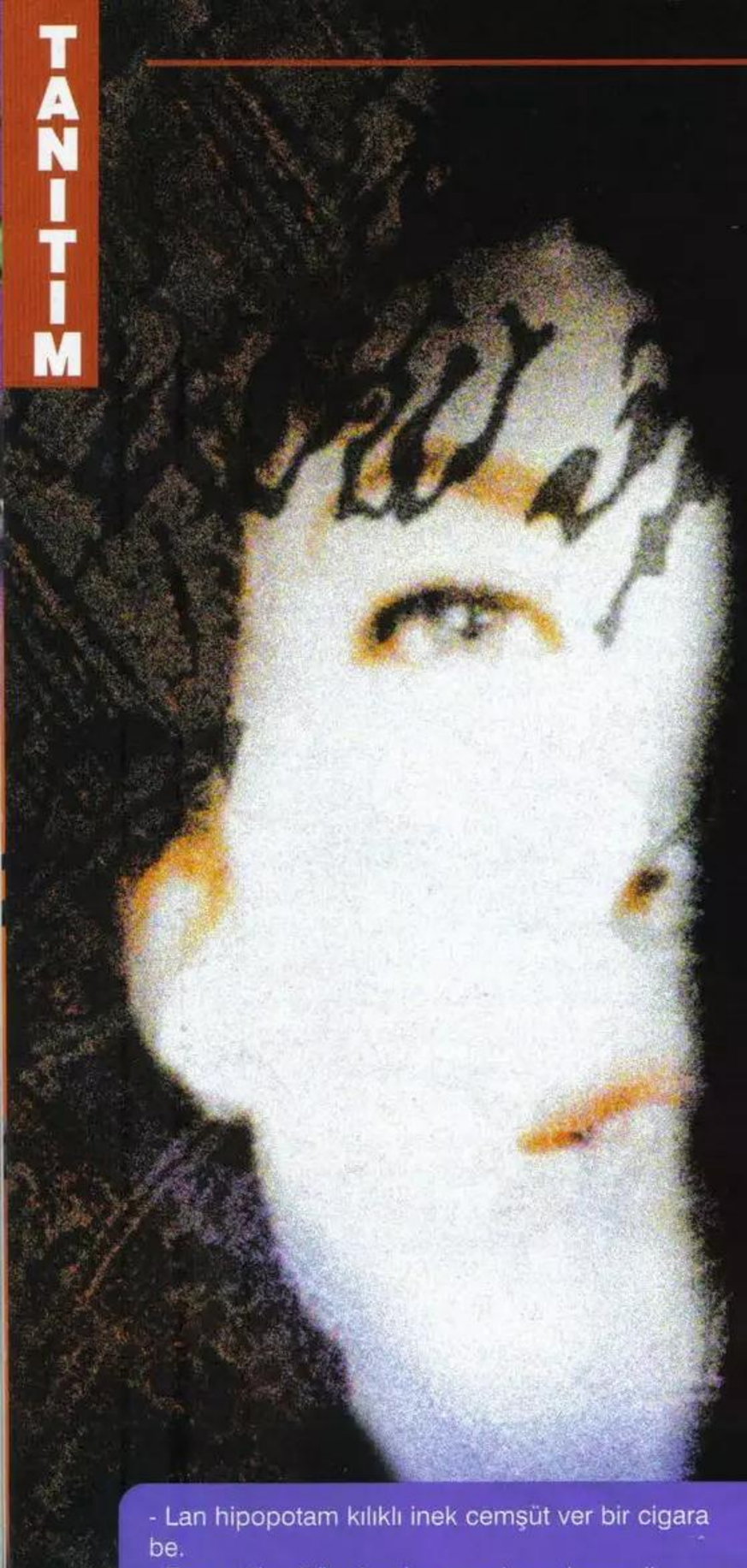
Oyunumuzun grafikleri oldukça güzel. Ama aynı kaliteyi 3D hızlandırıcı kartı olmayan makinelerde yakalayabileceğini sanmıyorum. 3Dfx sahibi şanslı (şimdilik) insanlardansanız, kaçırmamamız gereken bir oyunla karşı karşıyasınız demektir. Mutlaka koleksiyona dahil edilmeli. Ayrıca Voodoo 2 Chipset desteği de oyunda bulunmakta. Bu da belirtilmesi gerekenler arasındaydı.

- Topladığınız itemler (altın, kristal, vs) size bölüm sonunda extra hak olarak geri dönecektir.
- Oyun içindeki bazı switch'leri ya ateş ederek ya da dokunarak aktif hale getirebiliyoruz.
- Hadi sağlıcakla kalın...

☒Hüseyin "Deney dediğin ciddi iştir" YEŞİLBAŞ

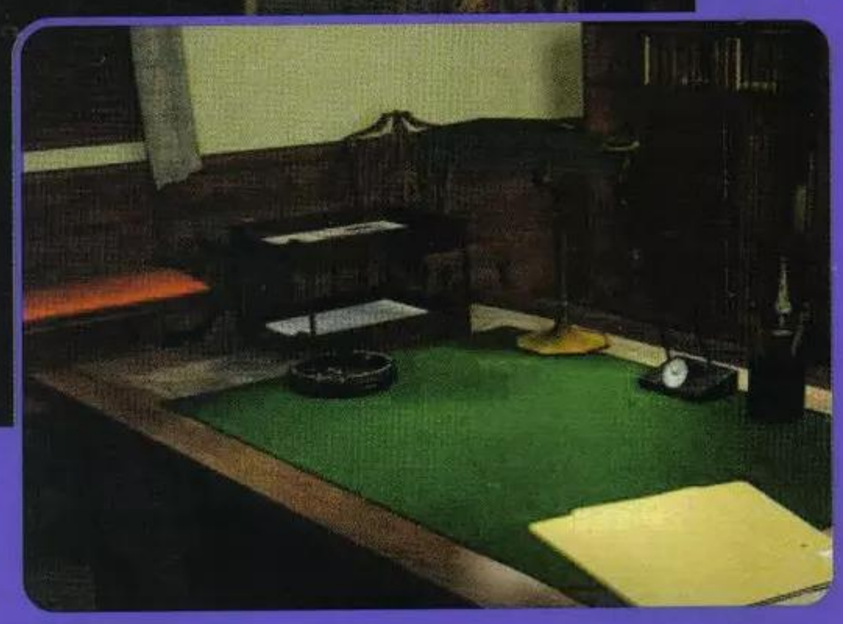


FİRMA: ACCLAIM
TÜR: DESCENT GIBIN EHE
SİSTEM
Pentium 133
32 MB RAM
1 CD 50MB HARDISK
GENEL: %92



BLACK MESA DAHLI

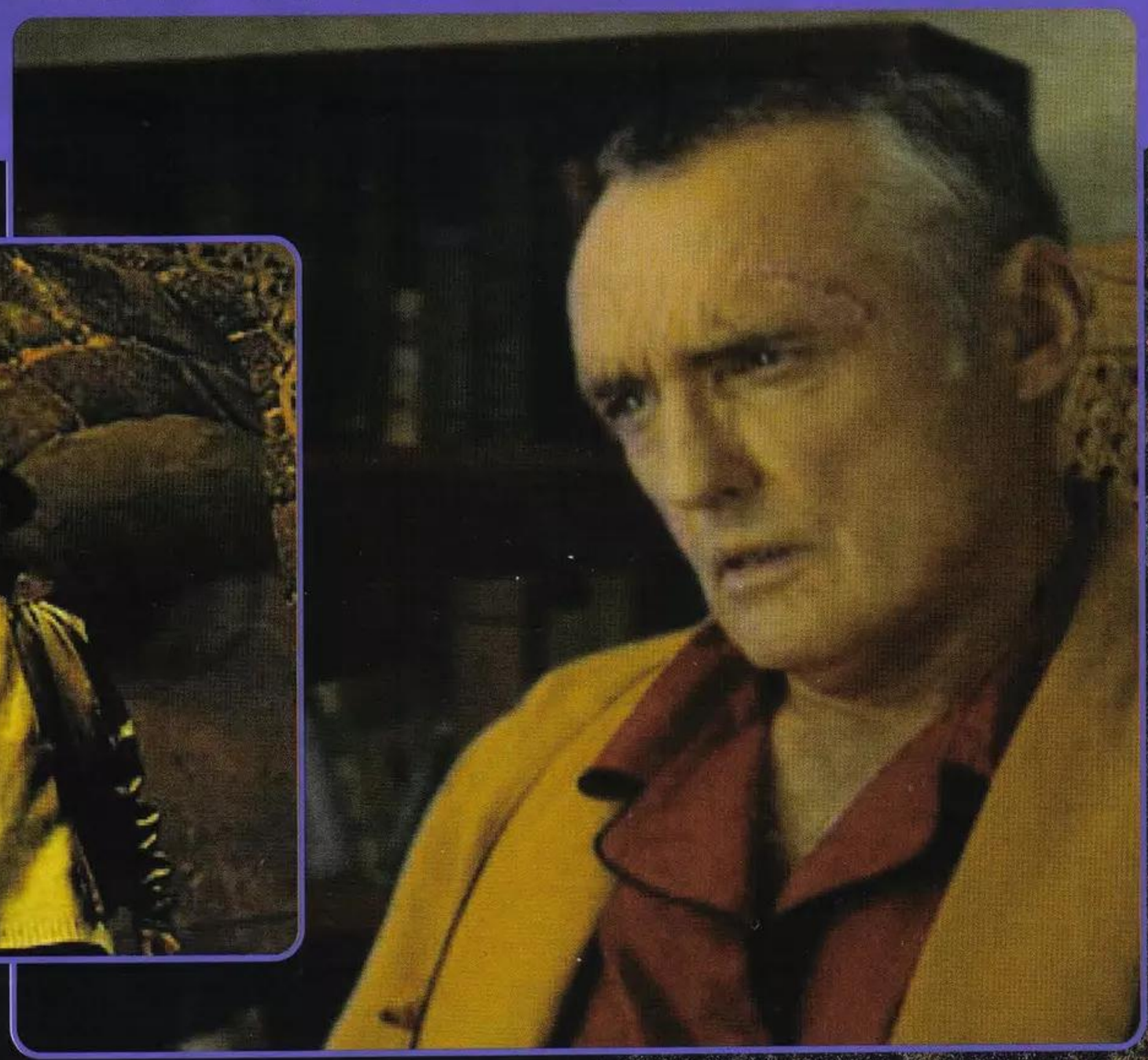
- Lan hipopotam kılıklı inek cemşüt ver bir cigara be.
- Feraşettin abüm benim sen sigara içmezdin yavv.
- Boşveeer. Efkarlandım işte. Ver ver.
- Al da abicim ne oldu ya?
- Ya ne olacak bizim halimiz ya. Sabahtan akşama kadar oyun oynayıp yazmaktan başka bir halta yaramıyoz. 25 yaşına geldik olm bu böyle gitmez. İşsiz, güçsüz, amaçsız.
- Haklısında Feraşettin abem oyun oynamakta bir iştir netekim. Hemi de ciddi bir iştir. Bunu çoluk çocuk olayı gibi görenler özünde hayal güçleri gelişmemiş bassit beyinli, sıradan insanlardır. Biz farklıyız ağabey. Biz hayatın gerçeklerinden korkmayız, kaçmayız. Aslında oyunlarda yaşamın gerçeklerinden biri olma yolunda hızla ilerliyor. Artık pekçok insanın ekmek yediği bir sektör haline geldi. Bir gün ihtişamlı Oskar törenlerine benzer organizasyonlar oyun firmaları içinde düzenlenecek. Öyle oyunlar yapıyorlar ki film gibi zaten. Bak bunlardan biride...
- Tamam tamam kes cemşüt. Anlaşılan sende benim kadar dolusun. Yine de ben, bizlerin asla adam olamıyacağımızı düşünüyorum. Atı alan Üsküdar' ı teyet geçip Çin Seddine ulaştı bile, sen konuş konuşabildiğin kadar.
- Or rayt abüm.
- Neyse bırakalım bunlarıda geçenlerde gittiğim bi filmden bahsedeyim sana koç. Müthiş, süper, hiper bir eserdi. Olay 40' lı yıllarda Amerikanya' da geçiyor...
- Amerika abem
- Höst! haddini bil cemşüt. Ben Amerikanya diyorsam öyledir. Her neyse Amerikanya'nın Kılivlend köyünde Torso cinayetleri diye adlandırılan bir dizi seri cinayetin içinde buluyoruz kendimizi. Daha doğrusu Abuzittin hemşerim kanalıyla mevzuuya dalıyoruz.
- Abuzittin?
- He ya. Benim emmioğlu sayılır. Filmin esas oğlanı. En has bi Türk'tür. Gavur diyarlarında kendi çapında dedektiflikmi ne ondan yapıyor. Ben ona kısaca Abuz diyom. Her neyse... Ulan bi daha bana her neyse dedirtirsen seni paralarım uyuz herif.
- Okay, peki, tamam.
- ... Hah işte bu Abuz dostum 1940'ın herhangi bir gününde yatağından kalkıp ofisine geliyor. Etrafı kurcalayıp masasının başına geçiyor. Sağ çekmeceyi açıp lüzumsuz listeyi eliyle ittiriyor. Aaaa altından beylik tabancası çıkmaz mı? Çıkar. O da alır tabii. Ama silahın kabzasını kavradığında kıllanır. Bir tuhaflık vardır. Kabzayı kaldırır. Bir anahtar çıkar. Bununla kitaplığın çekmecesini açar. İçindekileri okur. Sola dönüp elektrik switchine basarak ışığı açar. Kafasını kaldırıp tavandaki lambayı kurcalar. Bulduğu puzzle' ı cebine atar. Notları okur. Elindeki haritaya bakar. Parmağını Sullivan ağanın çadırına bastırır. Ağayla her konuda konuşur. Ardından Alman bozması Finster domuzuna uğrar. Onunlada birkaç lakırtı eder. Duvardaki kalkana...
- Şşşş... Ne diyon Feraşettin abem. Hop dedik.
- Ulan dur be kalkan dediysek shield manasında ayuuu. Nerde kalmıştık... Ha kalkana bakar. Ardından Polis merkezine yollanır. Candan karşılar onu Amerikanya polisi. Çay kahve ikramının ardından bizim Abuz polis amcasıyla sıkı bir muhabbete girer. Neticede masadaki suçlu dosyasına bakma hakkını kazanır. Bakar tabii. Küçük kağıdı alıp okur. Şirin bebeklerin bulunduğu albümü kurcalarken Louie Fischer ismi ve cismi gözüne çarpar. Yorulmuş, susamış Abuz barın yolunu tutar...
- Üf abey çok sıkıcı be. Hiç hareket yok mu bu filmde. Buraya bi Cüneyt Narkın lazım zannedersem.
- Dur o' lum. Daha başlamadık bile. Bara geldi mi Abuz. Geldi. Barmenle konuştum. Konuştu. Sağa dönen Abuz orada köşede bi yerde sessiz, sakin kendi halinde oturan Vinslov Paşayı görür. Abuz senaryo gereği kuşkulanmaz ancak şöyle söyliim bu herifi ilk gördüğüm an itibariyle kıl kapmıştım. Vinslov' la konuşur doğal olarak amcaoğlu. Sonrasında Sullivan Ağanın ofisine zaplar kendini. Konuşur. Sulli ona bir liste uzatır. Buna ofisindeki çekmecede bulduğu notlar ve finster' in broşürüyle birlikte bakar. Kafasındaki bulutlar dağılmıştır. Ofisinde telefona sarılır. Hemen çevirir (267 - 404)
- Sıkıldım ve karnım acıktı Feraşettin abi. Ben gidiyom...
- Bekle leyn. Bişey kalmadı. Film topu topu 8 saat zati. 45 dakkası gitti. Kaldı 7 çeyrek.
- Gırkk...
- Abuz bara muhteşem bir dönüş yapmıştır. O ne? İlerde kafası ayna gibi parlayan babada kim. Konuşur Abuz. Bürosuna döndüğünde isminden bir hatun olduğu anlaşılan insan evladının vücut ölçülerini almak üzere müzeye gider...
- Ooo işin içine avrat cinsinden bişi girdimi konuya ilgim artar. Anlat anlat.
- Yok be oğlum bu temiz bir yapıt. Öyle aga - nigi sahnesi yok. Fentezmegorya gibi bi filmmi sandın bunu. Zaten karıda güzel diil... Bizim Abuzun aslında abaza olduğunu anlayan kadının bir an eli ayağına dolaşıyor. Ancak çabuk toparlanıyor. Onunla konuşup lambadan aldığı taşları ve parşömeni gösteriyor Abuz. Ardından yine bara gider. Parlak amca Hansen' le konuşur. Sağ duvarda sabitlenmiş telefona uzar. Numaraları aheste aheste çevirir (267- 259)." Kimi arıyon lan davar" diye soran kibar arkadaşa Lou Fielding der. "Böyle biri yok lan öküz çaat" diyerekten huzur verici bir reaksiyon alan kahraman Abuz, Hansen' le muhabbete dalar. Müzeye gider. Helın...
- Kim?
- Deminki yengen
- Hıı...
- ... Helin' la konuşur. Ona Finster broşürünü gösterir. Uzatılan kitabı yalayıp yutar. İlerdeki bulmacanın başına çöreklenir. Zeki adamdır benim hemşerim. Ama uğraşır uğraşır çözemez. Sonuçta hileye başvurur (Leadhead)
- Bu ne oluyo abi.
- Ya koçum bu tür filmlerde yeni bir moda bu. Hani senle beraber Tex Murphy diye bi filme gitmiştik onda da vardı. Bulmaca sahneleri gelince canını sıkmaktansa ekrana şifre kodluyon o sahneyi seyretmiyon.
- Ha tamam anladım. Bence çok iyi bi olay.
- İyi iyi. Hatta harika. Bulmaca olayının akabinde soldaki ışığın yanmasını sağlar Abuz kardeşim. Beliren isimlere dikkatini yoğunlaştırır. Bara döner. Telefon eder (267- 259). Bu defa sorulan isme Louise Fischterwald diye cevap verir. Oldu işte. Aslanım Abuz. Doğru Raven klübe koçum... Oppss. Herif orada yoktur. Zile basar. Diafondan yapılan muhabbet ertesi arkadaki masanın sol ayağının altındaki kağıt gözden kaçmaz. Abuz tarafından alınır, okunur. Bilmemne misyon denen yere gidilir. Ernest konuşmaya heveslidir ancak resmi vermek istemez. Bunun üzerine Abuz müzenin yolunu tutar. Helın' la konuşur. Raven' e



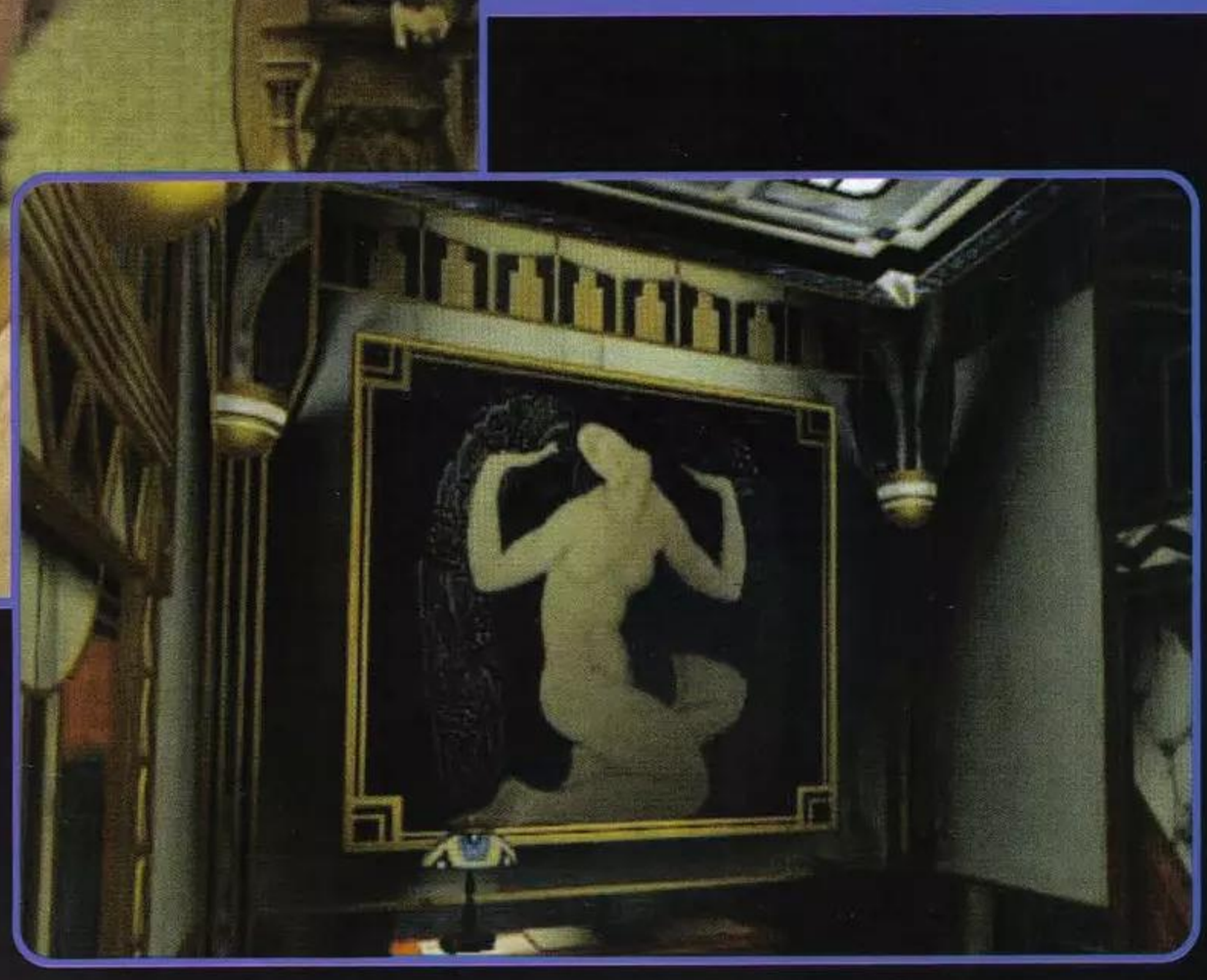
döner. Son derece küstah davranışlar sergileyen Louie'nin suratını dağıtmamak için kendini zor tutan Abuz geri dönmek üzere mission' a gider. Salak Ernieyle konuşur. O voltalayınca yerdeki çantayı açar. Öncelikle soldaki zımbırtıları sağa çeker. Sonra onları daha düzgün biçimde eski yerlerine koyar. Sağdaki broşürü sola alıp altındanda fotoğrafı kapar. Polise gider. Fotoğrafı gösterir. Konuşur. Raven klübe muzaffer bir komutan edasıyla döner. Ne o Loui çocuğum, minik kuşum tırstın galiba fotoğrafı görünce. İkile bakiim...
- Abi sanki orda gibi anlatıyon. Kaptırdın.
- Harbiden haaa. Çok etkileyici bir olay bu ya... Uzuuun sahneler geçer. Bunları anlatmıyorumki hani filmi seyredersen zevki kaçmasın diye. Neticede kendimizi bir depoda buluruz Abuz' la beraber. Abuz sağa döner. Sandığın oradan şişeyi alır. Eski bir numarayı tatbik ederek fırlatır. Bit beyinli gangster sazan misalı peydahlanınca tek atışta aşağı indirir. Cesedi inceleyen Abuzittin üzerinde adres ve isim bulunan kibrit kutusunu alır. Bu aynı zamanda filmin ilk yarısının bitimini müjdelemektedir. Frigo frigo...
- Hadi bana eyvallah abem geç kaldım.
- Tabakhaneye tabak mı yetiştiriyon leyn. Dur iki dakka. Abuz kabuslar görmeye başlamıştır. Gözünü açar açmaz sakallı polisi karşısında bulan Abuz onunla konuşur. Daha sonra masadaki gazeteyi inceler. Sulli ' nin ofisine uğrar. Konuşur. Cleveland oteline gider. Resepsiyondaki sinir herife takılır. Sağdan telefona yönlenir. Kibrit kutusuna bakar (425 - 637). Malhaven denen uyuzun odasının önünde bir servis arabası görür. Orada bıçak vardır. Bıçakla kapının üst tarafındaki camı kurcalar. İçerdedir. Dolabı açmaya çalışır. Beceremez. Sağdaki Vazodan anahtarı alır. Tam başka şeylerde aşıracakken birilerinin geldiğini duyar. Gelenler gidince vazodan resmi alır ve vınnn louıe ' s loft denen yere.

Burası rezil bir mekandır Cemşüt. Her taraf satanist amblemlerle doludur. Tasavvur et işte. Abuz ilerler. Döşemeden gıcırtı geldiğinde yere bakar. Tahtayı kaldırır. Kutuyu alır. Soldaki sobanın önünden külleri eşeler. Haydaa bu herif ayakta uyuyor be.

Yine hayal gördü. Aldığı kutuyu açar (Loghouse). Geriye dönüp çekmeceyi de kutudan çıkan anahtarla açıveren Abuz (Turnkey) hayvan gibi dişi alır. Sullivan' ın oraya gider. Havadan sudan konuşulan konular sonunda ona otelden aldığı resmi gösterir. FBI binasına gider. Pilici götürmekle meşgul Winslov'la dertleşir. Malhaven'in kaldığı otele döner. Açamadığı dolabı yüzüğü kullanarak açar. Rüya seansı ardından dolaptan davetiyeyi alır. FBI' a döner. Winslow cinsi gidince soldaki kapının sağ yanındaki tabloyu kaldırır. Kasayı açar (Masterlock). İçindekileri okur. Sunnyvale'e gider. Burada filmin her ne nedense baş aktörü diye lanse edilen Dennis Hooper çıkıyor. Aslında Hooper eski ve iyi aktördür ama filmdeki rolü beş dakka. Niye ilk onun ismi yazıyor anlamıyorum. Dertte etmiyorum. Devam ediyorum. Buradaki ismi Pensky olan Dennis'le konuşur Abuzittin. Müzeye döner. Helen yengenle konuşur. Karşısına çıkan bulmacayı ıkınmadan kolayca çözer (Ringding). Partiler ve hoş olmayan sürprizler bizi bekler artık.
- Partileri severim abey. Yiyecek bişeyler var mı orada? Açım demiştim hatırlarsan.
- Zıkkım ye eşşoğlusu. Adam burda dünyayı kurtarıyo sen gırtlağını düşünüyon.
- Ama ağabey o kurtarılan dünyada bende varolmak istiyom. Varolabilmem için basit ihtiyaçlarımın karşılanması lazım. Doğru deel mi?
- Oohaa hepsini ben karşılayamam herhalt. Sapıkmısın nesin be.
- Valla yanlış annadin.
- Sana arkamızı dönemeyeceğiz anlaşıldı. Neyse Winslovoski' le konuşup onu atlatır Abuz. Karşıdaki kapıdan girmeye çalışır. Yarma koruma tarafından durdurulur. Sola döner. Masadan tabağı kapar. İlerler. Servis kapısına dokunur. Tabağı oraya koyar. Sağdan bardakları alıp onlarıda tabağın üzerine yerleştirdimi çıngar kopuverir. Zekice dimi lan Cemşüt. Cemşüüt, CEMŞÜÜÜÜÜT !
- Ha ne abi ne, ne var dalmışım şurda ya.
- Dinle be kelaynakların son temsilcisi. Heyecan yapacaz birazdan.
- Hırmph... Uff... Kahr bela!
- Söylenme, söylenme. Efendi ol... Karanlık odaya dalan Abuz ortadaki yuvarlak masa toplarının yani ehem şey şovalyelerinin masasına benzer aletin üzerindeki ışığı yakar.
- Abü Arthur kankam ve takımına laf atman iyi olmadı ama. Bozuşacaz bak.
- Ne var olum o zaman yuvarlak masa kullanmasalardı. Köşeli filan olsaydı. Racona uyuyormu yuvarlak falan yani. Olmaz ki.
- Sana ne desem boş abi. Bunada eyvallah.
- Eyvallah tabii. Nerde kaldık. Ha masa. Masada bir bulmaca daha çıkar. Asil Türk evladı onuda çözer (Arthur). Kitap okumak gibi saplantıları vardır Abuz' un. Bu yüzden olsa gerek çıkan kitabı alıp Pensky' nin kaldığı kliniğe gider. Onu bulamaz. Yıkılır.
- Vah vah
- Vah tabii. Günleeer geçer. Bürosundaki notu alır kahramanlar kahramanı. Mihrabı bir hayli yerinde kalmış olan Cassandra teyzeyi ziyaret eder. Konuşur. Bu karı cadımıdır nedir ya. Bilinçaltına yaptığı yolculuk onu başka bir dünyaya götürür. Bu tuhaf ortamda ilk karşılaştığı hiçte sürpriz olmayacak biçimde bir kapı ve bir puzzledır (Cancan). Evet senaristler yine uçtular. Uzaydayız. Yani rüyada ama yinede ne alaka hani. Allah'tan buradan çıkmanın yani rüyadan uyanmanın bir yolu var.
- Neymiş abilerin kralı.
- Yaa sinemaya girerken bize tuhaf bir alet vermişlerdi anladın mı? Yeni bir teknik bu. Klavye benzeri bir aygıt. Tuşları var. En solda üstte üzerinde "Esc" yazan tuşa bastınmı rüyadan çıkıyon gerçeğe dönüyon.
- Yapma yaa.
- Yaptım bile. Rüyadan çıkınca morukla konuşuyor delikanlı Abuzittin. Verdiği kitaba bakıp gezegen işaretlerini bir yerlere not ediyor. Sulli'nin oraya gidiyor. Patronla konuşuyor. Polis merkezine gidiyor. Eline tutuşturulan dosyayı sapına kadar inceliyor. Birşeyler eksik belli. Winslov kılı bilir belki. Evet biliyordu. Haritasında beliren lağım tünellerine bir göz atmak geçer içinden. Sonra Angelo Santini' nin ikametgahına doğru yola çıkar. Tatlı anneyle tatlı istişarenin ardından odanın ışıklarını kapar. Sağda ilerde bir pencere vardır. Pencerenin perdesini indirir. Hoop bir not ve bir fotoğraf... Raven klübe gelir. Ancak görülen o ki servis kapısından giremiyordu artık. Normal yollardan girmek için kapıya yönelir. Kapıyı açar (Triangle). Hemen sağdaki figürlere bakar. Polis istasyonuna döner. Konuşur. Madam Cassandra ' ya gider. Hayal alemine daldığında gezegenlere not ettiği sembolleri dikkate alarak basar. Dur bakiyim sırası neydi. Hah "Satürn, Mars, Merkür, Venüs, Güneş,



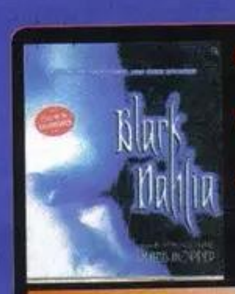
Ay, Jupiter, Dünya ve oradaki şey". Ulaştığı ortam kendini bir çeşit Tanrı gibi hissetmesini sağlar. Havuza bakar. Gördüğü taşları sırayla havuza atar. İzledikleri onu şaşırtmıştır. Geri döner (Esc). Ancelo'nun evinde notları aldığı pencerenin sağındaki boşlukta, duvarda gizli bir bölme vardır. İçindekileri alır. İyi çocuktur bizim Abuz parayı anneye verir. Mutlu ve gururlu tavırlar takınarak lağım tünellerinin yolunu tutar.
- Iyy farecilik mi oynayacağız şimdide. Neden be abiyyy. Gidip yatalım uyuyalım. Geç oldu be. Katıksız, uykusuz. Çekilmiyo hiç.
- Dur dur. Çok heyecanlı. Dinle bak. Tüneller karışıktır. Tabii yolu bilmezsen. Filmi doksan defa seyrettiğimden ezberledim artık. Bakiyim eee... Eveeet ilk sapaktan sağa, dört defa ileri, sola. İşte Abuz boruların oraya varmış bile. Boru mu? Boruları yakından inceler (Pressure). Bir kapı daha mı? Yapma be. Neyse Winslov' a danışsın bakalım. Abuz' la gelmek mi? Winslov mu? Kediye ciğer emanet ettik gibi geliyor be cemşüt. Ama neyse kanalizasyona döndük. Kapının ortasındaki haça dokunduk. Winslov tüydü. Bana biraz rol yapıyor gibi geldi cemşüt, ne dersin.
- Gelmiştir abey gelmiştirde ben nerden bileyim filmi sen seyretmişsin.
- Cemşüt güzelim sen ne biçim dostsun beaa. Hiç bişii paylaşmıyon.
- Ya sabır... Doğrudur güzel abim, doğrudur.
- ... Abuz'un karşısına bi kapı daha çıkar. Açık kapı görsem burnumun üstünde amuda kalkıp takla atacam. Ama yok, yok işte. Neyseki kapalı kapılar abaza Abuz adına bir zorluk teşkil etmiyordu (Barbell). Odada sola ve yukarı bakar ve Torso katili diye aranan adamı görür...
- Suçlu olduğu ispatlanana kadar her insan masumdur, sanık durumundadır sayın abim.
- Tamam len. Bizde zaten "diye" dedik.
- Sakin ol abem sakin ol.
- Dellendiriyorsun beni ha cemşüt. Aman derim.
- Tıssss...
- Haa efendi ol. Devam... Raven cılübe dönen cesaret timsali eşsiz insan sağdaki dolabın yanındaki mum altlıklarıyla oynaşır (Nimble). Tılsımı dolaptan atik bir hareketle kapar. Cassandra'ya gider. Transa geçer. Havuz başında solda bir taş daha belirir. Suya sallar onu. Polis merkezi, ardındanda Raven'e uçan Abuz sağdaki kitaplığın en dibindeki kitabı çeker. Ne! Torso katili moruk öldü mü? Nassı yani. Of be iş çetrefilleşti. Bi katilimiz vardı. O da getti.
- Abi sana dedim suçlu old...
- Kes kes anladık. Ukele mongol. Bizimde bildiğimiz bi şey var elbet. He he! Onuda sen bilmezsin. Filmin sonu... Anlatmıyom lan. Git ye, iç, zıbar yat.
- Aman abi yapma ya. En heyecanlı yerde senin yaptığını terliksi hayvanlar yapmaz.
- Ne ne hayvanı. o' lum ne saçmalıyon sen. Hayvan terlik giyer mi?
- Boşver abi.
- Bana kötü bişi söylemediğini varsayıyorum ve maceramıza devam etme kararı alıyorum. Senin gibi kekoları sevindirmek bana ne verir bilmem ama birkez daha neyse...
... Yıllar geçmiş savaş bitmiştir. Savaş kahramanı Abuz vazifesini yapmış olmanın gönül huzuru içerisinde ikinci vatanı haline gelmiş olan Amerikanya topraklarına dönmek üzeredir artık. Üniformada pek bi yakışmıştır. Almanlardan kalma bir yeraltı sığınağında bulunan devasa kapıyı kimse açamamaktadır. Devreye girer adamım (Sunspot). İçerde sola döner (Ladybug), ilerler (Keypunch), sağa döner (Gearoil)... Bulmaca bombardımanı bitmiştir. Kara yıldızçiçeği bizimdir artıkın.
- Bütün bunlar bi çiçek içinmiydi. Yakışmadı Abuz biradere.
- Dangalaklar şahı Cemşüt. O bir çiçek değil. Bir mücevher O. Hemide sihirli neyim bi mücevherat.
- Haaaa...
- He ya babanın bastonumu sandın. Ama alamıyoruz...
- Gene dağıttın abi. Alıcı olmak bize uymaz.
- Lafını sözünü bil ulan hergele. Alamıyoruz dediğim, aleti alamıyoruz.
- Sustum...
- Yani mücevher be anla işte. Hay Türkçe gibi...
- Eh anlıyım bari
- Uzatma. Tam o esnada işte içeri askeri polisler girer. Elması kaparlar. Bir sene geçer. Çok uzun hadiseler nihayetinde Avusturya sınırındaki bir mekana İndiyana Cons misali şapka, deri ceket dahil olmak üzere tam teşekküllü dalarız. Burası oldukça karanlıktır. Benim bile film esnasında ruhum karardı. Soldaki merdivenlerden tırmanıp kapının tepesindeki delikten dışarıyı dikizler canavar Abuzittin . Kötü adamlar aha oradalar.Geriye dönüp sağ yapar, soldan mekanizmanın oraya gelir. Sağdaki kolu yukarı, soldakini aşağı çeker. Sonra sağdakinide aşağı indirir. Mahzenin bir yerlerinde kuyu vardır. O bulunur. Aşağı iner.
- Ta taam. Noooldu abi, nooldu.
- He he. Ne o zevklendin galiba. Film senide bayağı sardı anlaşılan. Kulağını aç o halde. Abuz'un indiği yer bir labirent ve çok çok karışık. Dikkatli dinle. Daima sağdan gider. Geldiği bir noktada sağ tarafta sunak vardır. Sunağın altında yine sağdaki zamazingoyu açar. İçindekini alır. Yola dönüp sağdan devam eder. Geldiği odada biraz önce aldığı zımbırtıyı lahitle kullanır. Yazıtlara bir kez daha dokunarak onları not eder. Dışarı çıkıp sağdan devam eder. Ulaştığı yerde kafasını sola çevirir. Soldan sayar bir, iki, üç. Ah işte çıkış, oradan çıkar. Sola, ardından sağa sapar. Lahitten taşları alır. Sağdaki çeşmeye taşları atıp bulmacayı çözer (Rock33).
Sürekli soldan giderek uzunca süren bir yolculuk nihayetinde bir yere varır. Lahit bulmacası zordur (Blockhead). Sürekli soldan gitmek Abuzittin'i asma köprüye ulaştırır. Merdivenler tehlike içermektedir. Sol, sağ, sağ, orta, sağ, sol, sağ adımlar durumu kurtarır. Lahite bakar. Geri döner. Sol, sağ, sağ, orta,sol,sol,sağ ve atlattık. Şimdi şu bir sürü kapının olduğu aleme dönmeliydi. Bunun için kafasını kullanır. Sen de kullan. Bıraktığı ayak izlerini takip ederek gerisin geriye döner. İlerdeki sütunların yanına gelir. Bakar (Temple). Mezar odasında mumyanın önünde durup filmin en başında aldığı bulmacayı çözer (Gemstone). Soldan aşağı iner. Sağdaki dürbünden bakar. Soldaki mozaik yalama olmuş dönmektedir. İki defa çevirir onu. Soldan gidip arkadan dolanır.
- Puan. Puan var mı?
- Aklın fikrin... Fesuphanallah... Arka taraftaki diğer mozaiklerede aynı işlemi uygular. Geri dönüp dürbünden bakar. İşte orada. Sola dönüp karşı duvarı dikkatle inceler. Bulmuştur onu. Gizli kapılar açılır Von Hess' le tanışılır. Manyak Winslov tarafından Hess öldürülür. Bizim emmioğlu vakaayı ucuz atlatır.
- Abi bu Winslovovski mi ne. Bu herif manyak mı?
- Sen ne diyon koçum. Adam tam tırlatmış. Başta da söyledim ya bu cinse hiç güvenmemiştim. Taa en başta onun şeytanın çocuğu sapık Torso katili olduğunu anlamıştım.
- Zeki adamsın vesselam. Ama biraz salladın gibime geldi. Winnnnlovko başta oldukça sevimli göründü bana.
- Senden de şüpheleniyorum zaten. Aslında sende Loch Ness canavarı olabilirsin.
- Börkk. Hürmet ederim abiyem.
- Edeceksin. Öp bakiyim.
- Öpeyim.
- Aferin yalaka dostum, Cemşütüm benim. Hoppaa. Şimdide hava üssündeyiz eyi mi. Askerle konuştu Abuz. Onu kafalayıp soldaki bavulu açtı. Gizli bölmeyi bulup içinden mektubu ve fotoğrafı aldı. Askerle tekrar konuştu...
... Trendeydik. Önündeki kül tablasına baktı. Winslov' da bizimle birlikte trende miydi yoksa. Biletçiyle konuşur Abuz. Ayağa kalkar. İlerde sağdaki listeye bakar. Matt Collins ismi tanıdık gibi geldi. Trenin arkasına doğru uzun bir yolculuğa çıkar. Kondüktörle ahbap olur. Sonra bagaj vagonuna gider. Girdiği kapıda trenin şeması



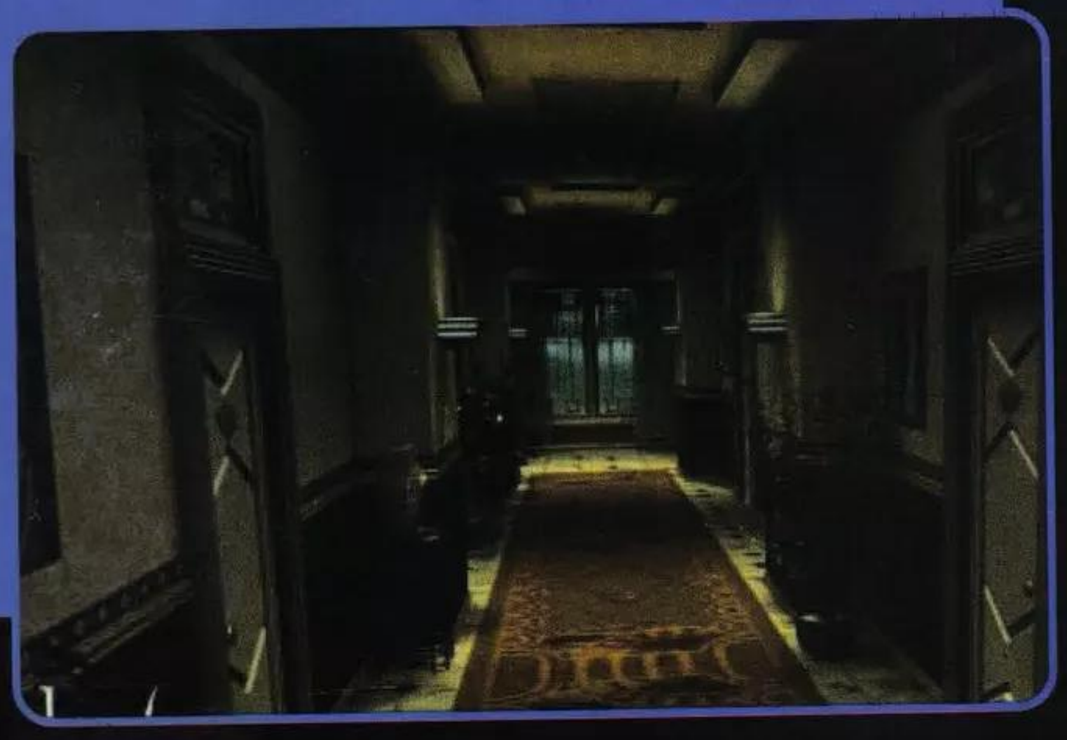
vardır. Bunu kullanarak daha rahat hareket edeceğini bilir. Tekrar kondüktörle konuşur. Bagaj bölümünde sol raftaki teli alır. Büyük valizin yanındaki küçük valizide alır. Yukarıdaki tellerle elindeki telleri birleştirir. Son derece hızlı biçimde kondüktörün odasına dalar. Masada ve çekmecede duran listelere göz gezdirir. Derhal ortadaki vagonların ortasındaki kompartmana zıplayıp yedi numaraya dalar. Çekmeceden kağıdı aldığı esnada baygınlık geçiren Abuz gözlerini açtığında kendini cennette sanır. Enfes bir cins-i latif melek misali tepesinde durmaktadır...
- Hepsi o mu.
- Ne bekliyon ki?
- İşte hani bilirsin.
- Hay senin... Kondüktöre gider Abuzittin. Ardından bagaj kısmına. Oradaki en büyük bagaj Winslov' undur. Etikette 0100AA gibisinden bir takım numaralar vardır. Abuz onu bulur. Vidayı söker ardından açar (Boxtop). Yemek kompartmanına dönüp oldukça sağlam bir karı olan Alice' den özür diler. Ne de olsa hemşerim. Delikanlı olduğu kadar kibardırda...
- Sonra sonra...
- Ne olduğunu sonra tatbiki olarak anlatırım sana, Hödük... Günler günleri kovalar. Otel odasında bön bön oturmaktayızdır. Abuz' un aklına telefon hatlarını kullanarak chat yapmak gelir. Önce polisi arar. Dedektif bilmemneyle restoranda buluşur. Denizcilikle alakalı ortama giren Abuz sağdaki mal herifle konuşur. Sinirlerine hakim olaraktan soldaki çöp kutusuna bakar. Paketi alıp soldaki counterdan onu adama verir. Express marifetiyle kendi kendine postalar paketi. Sağdaki tip beklemesi gerektiğini söylediğinde sakin olur. Askeri havaalanındaki koğuştan aldığı mektuba bakar. Adrese gider. Gördüğüm en sinir kadınlardan biriyle mecburen konuşur. Yatağın oradaki çekmeceden zamazingoyu götürür. Yav şu torsomu tersomu ne bu karıyıda gebertse ya. Ne durur ki. Cengaver Abuz Billmore oteline gider. Barmenle konuşur. Shipping sentıra gidip sağ taraftan paketini alır. Paketteki adresi farkeder. Odasına dönüp ABC filmciliği arar. Beliren adrese gider. En alt çekmeceyi açıp SOIAKP52 no' lu dosyayı alır. RKO stüdyolarına gider. Koruma cinslik yapınca oteline döner. Telefonla çağrılan yere gider. Bir Winslov görür gibi oldum sanki. Gördüm, gördüm bir Winslov gördüm.
- Hani nerde. Ben görmedüm.
- Göreceksin, göstereceğim...
- ...
- Billmore' a gider Abuz kanka. Barmen aşağılık bir türdür. Zorda olsa ağzından laf alır yılların dedektifi. Soldan merdivenlere yönlenir. 201 numarayı bulur. Kilitlidir. Pencereden dışarı çıkar. Diğer odanın penceresinin üstündeki tahtayı söker atar. Camı açıp içeri atlar. Solda giremediği kapının üstündeki anahtarı alır. Otele döndüğünde güzel bir dayak yer iken hızır gibi yetişen Alice tarafından kurtarılır.
- Hani deliganlıydı senin adamın.

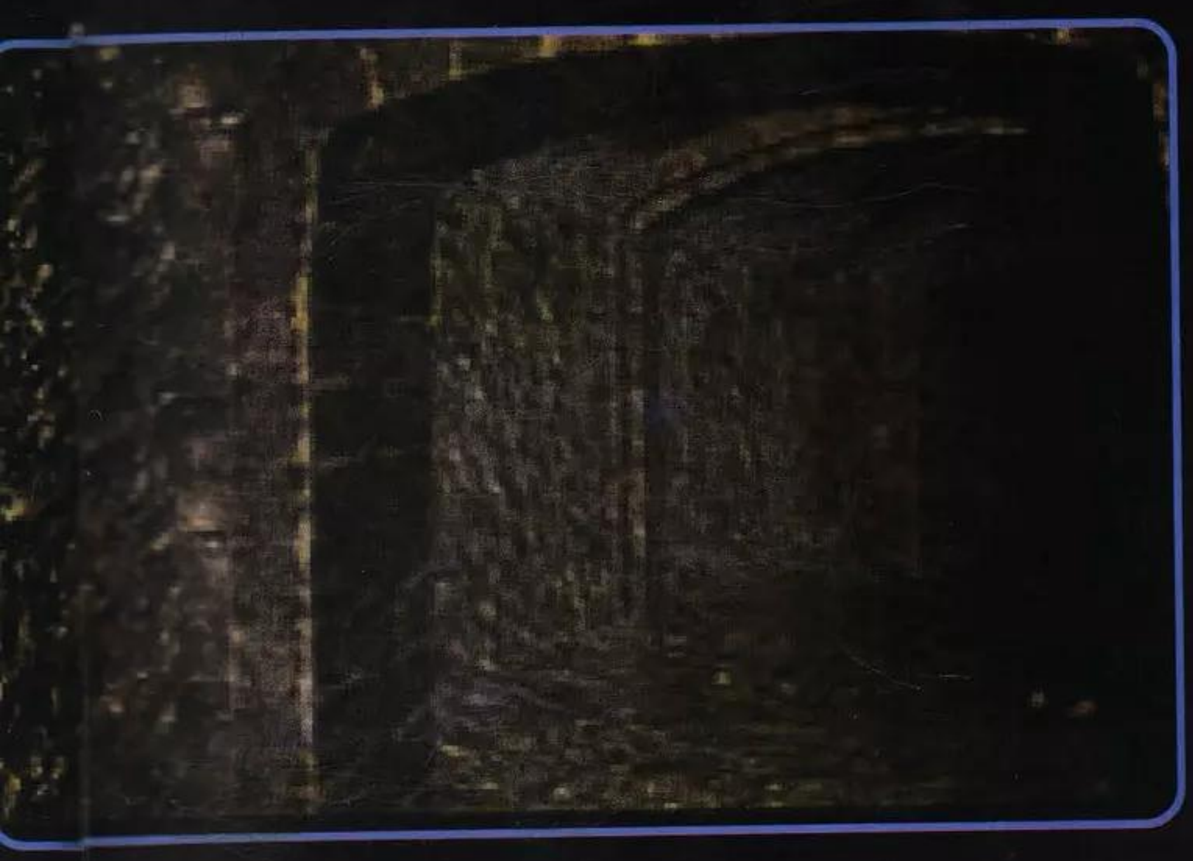
Karıların gözü önünde dayak yiyip yine onlar tarafından kurtarılıyor. Olmadı, olmadıı. Bunlar bize ters.
- Harbiden ben de burada çok yadırgadım Abuzu. Acep bu Abuzittin' in kanında bi karışıklık olabilir mi? Bizim topraktan çıgan edam büyle şiyler yaparmıkine. Yoh yoh. Var bi numara.
- Nooldu abem lehçen atıverdi birden.
- Hee... Bir an gettim geldim memlekete... Gızla konuşur Abuz. Tren garına gider. Sağa döner. Soldaki dolaplardan 37 numaralı olanını açar. Bir antikacının adresinin olduğu kağıt parçası gözüne çarpar. Oraya gider. Antika antikacıyla takışır. Kahretsin nerde bu Dahlia be. Elması bulamayız ama papazı buluruz netekim (Candycane). Hazine haritası mı? Peh peh peh. Hadi bakalım. Otele döner. Yastığın üstünden pass ' i alır. RKO stüdyolarına gider. Arkasındaki sandığa bakar. Alis' e takılır.
- Pippoo... Takılır...
- Sanada takacam az kaldı. Big Al' ın evine gidilir. Dümdüz ilerlelenir. Soldaki masada koordinatlar var. İncelenir. Teleskoptan bakılır.
Çöp kutusuna bakan Abuz parça parça olmuş kağıtları birleştirir (Teleport). Ayrıca gazete okumakta iyi bir alışkanlıktır. Mezarlığa gider. Lahitin arkasındaki vazodan kağıt parçasını alır. Big Al ' ın evine döner. Elindeki hazine haritasını büyük haritayla kullanır. Beceremeyince Teleskopa bakıp (Peeper) sırıtan Winslov'u görür.
- Abi bu herif niye sırıtır.
- Sen niye ötüyorsan oda ondan sırıtır.
Kaşınmaktadır.
- Kaşıdımı Abuz abey.
- Anlatıyom işte. Winslov' un peşinden terkedilmiş eve gelir. Sağ duvarda sevgili Alisin fotoğrafını gördüğü anda sapık katilin bir sonraki kurbanının o olduğunu anlar. Merdivenden tırmanmak ister gönül. Ancak... Üç dolabıda açar yürekli Abuz, çabuk olmalıdır. Anahtarı aldığı gibi ver elini otel. Mektupmu. O mektup Alisten gelmiştir ve yardıma ihtiyacı vardır. Big Al' ın evine koşarak, hayır hayır uçarak gider. Sahne fecidir. Masanın ortasındaki film makinesine dokunur. Küçük çocukların bu sahneleri görmemesini umut eder düşünceli Abuzittin. Kasap dostumuz Winslov işini bilmektedir doğrusu. Hınçla sağa döner. Oradaki saati kurcalayıp son bulmacayıda çözüverir (Bongo). Alice hayatım benim. Orada işte. Çöz onu Abuz. Afer... O ne my garç. Alice alis değilmiş, Winslovmuş.
- Kafayı yedin abey. Ne de olsa 9 saattir film anlatıyon.
- Yok yok vallahi. Aslında Winslov Alice'i çoktan öldürmüş.
- Sonra...
- Sonrasını anlatmıyım da zevki kaçmasın. Seyret filmi öğren sonunu.
- Hıı... ben zaten biliyom. Winslov şeytan ayinini yaparken Abuz yani oyundaki gerçek ismiyle Jim Pearson onu vurur. Tabii onu vurursa oyun bitmesi gerektiği gibi bitmez. Doğru son için Winslovu değil elması vurman gerekli. Bunun içinde mouse' u kullanıyorsun.
- Senin... (basın, yayın, ahlak yasası gereğince sansürlüyoruz)... çocuğu. Dalgamı geçiyon lan. Madem seyrettin filmi ne diye nefes tüketiyoz biz ha. Andaval. Hem bi dakka... Oyun mu... Ne oyunu be.
- Abi başta söylicektim ağzıma tıkadın. Bu bir oyun. Hemide 8 sidi. İsmide BLACK DAHLIA. Geçenlerde en yakın bilgisayarcıdan beraber almıştık, unuttun mu? Sen hergün o kadar çok oyun oynuyon ki ve oyunlarda film olayına öyle bir yaklaştı ki karıştırman doğaldır. Aman derim gerçek hayatla oyunları bulamaç etmede ne yaparsan yap... Orada "load" etmen mümkün değil bilirsin
- Bilirim bilirim... Hadi ya, demek bunların hepsi bir oyundu. Çok güzeldi be. Keşke oyun dünyasında kalabilsek... Keşke.
- Bırak bunları, sana yakışmaz. Haydiyin gidelim bu diyardan artık. Çok uzun ve sıkıcı bir gündü. Bu firmanın Ripper diye bir edvençırı daha var. Onuda bitirelim. Kafayı yiyelim. Hadi...

ERTUNÇ BURAK



FİRMA: TAKE 2
TÜR: ADVENTURE
SİSTEM: Pentium 120, 16 MB RAM, 8 CD 80MB HARDISK
GENEL: %95





BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

Efendim Selamlar... Bu ikinci yazımda sizinle beraber olmaktan mutluyum gururluyum falan filan. Geçtiğimiz ay boyunca StarCraft yazısı için bir çok olumlu/olumsuz eleştiri geldi. Bunların çoğunluğunu olumluların oluşturması beni sevindirik etti demesem acaip yalan olur, çarpılırım. Neyse biz asıl konumuz olan Battle Arena Toshinden 2 (Bat)'ye gelelim isterseniz. Hepinizin tahmin edebileceği gibi bu bir beat'em up. Her karakterin yüzlerce kombosu, special move'u, zart zurtu var ve bunları adam gibi uygulayabilir hale gelmek için günlerin hatta haftaların geçmesi gerekiyor. Bence hala ve hala PC'de çıkmış olan en iyi beat'em up'lar Mortal Kombat 2 ve Super Street Fighter 2'dir. Onların kalitesine ve oynanabilirliğine yaklaşan oyun yapılmadı şimdiye kadar. Bu arada Bat'nin 3D Beat`em olduğunu hatırlatmakta yarar var. Fakat yine türdaşı (nea?) olan Virtua Fighter 2'yle karşılaştırdığımızda da zayıf kalıyor "bence".

Oyunun grafik sistemi ilkine göre oldukça geliştirilmiş ve tabi anında 3Dfx desteği konulmuş. Sesler ise bence iğrenç öyle söyleyeyim. Garip Japonca/ Çince sesler çıkartıyolar dövüşçülerimiz. Oyunu ağız tadıyla oynayabilmek için en az P233 MMX ve 32 Ram gerekiyor. Alırken ona göre düşünün taşının (Etiler'e taşınıyoruz bu arada dergiye gidip gelmek çok zor olacak).

Oyun hakkında bu kadar geyik yeter diyip menülerin açıklanmasına geçelim diye bir öneri getiriyorum ve siz de doğal olarak buna uyuyorsunuz.

Menüde önemli olan bir tek **OPTIONS** kısmı o yüzden direk olarak oraya geçiyorum ben de:

Computer Difficulty: 1'den 8'e kadar zorluk derecesi.
Round Timer: Bir raund'un süresini 60, 99 veya 00 olarak ayarlayabiliyorsunuz.
Number of rounds: Yani... Raund sayısı (söylememiş olayım).
Player Strength: 70-120 arası oyuncunun gücünü ayarlayabilirsiniz.
Block Adjustments: Block yaparkenki değişik opsiyonlar var. Block'u kaldırabilme gibi..
Controller Configure: Burada da kullanacağınız klavye, joystick, vb.'yi ayarlıyorsunuz.
Camera Angles: Oynarken kullanacağınız kamera açıları.
Character Description: Oynayacağınız karakterin bilgilerini falan giriyosunuz ucubik bişey.
Sound Configuration: Sesin mono veya stereo olmasını ayarlıyorsunuz.

Options ekranı da bu kadar. Bir dövüş oyununda daha ne yazılır ki diye düşündüğümü anlamışsınızdır şu satırlarda. Aşağıda bütün gizli, gizsiz, patron, işçi karakterlerin hareketlerini, zevklerini, hobilerini, vs göreceksiniz. Oyunun install'u sorunsuz çalışıyor ve direk CD'den de oynayabilirsiniz. Oynarken büyük ihtimalle klavyenizi kullacaksınız ama benim Saitek 6 tuşlu joypad'imle hiç fena olmadı yani (tamam tamam salladım yok öyle bişey bende :)).

Şimdi şu long-awaited karakter hareketlerine geçelim isterseniz:

Karakterlerin Haraketleri:

İlk önce bi key verelim de sonra şikayet eden olmasın anlamıyoruz diye:
U: Up (Yukarı) / **UB:** Up Back (Yukarı geri)
B: Back (Geri) / **DB:** Down Back (Aşağı geri)
D: Down (Aşağı) / **F:** Forward (İleri)
UF: Up Forward (Yukarı ileri) / **DF:** Down Forward (Aşağı ileri) **WS:** Weak Slash / **HS:** Hard Slash
WK: Weak Kick / **HK:** Hard Kick
Ha bir de bütün karakterler için ortak olan hareketler var. Onu da halletikten sonra kişiye özel hareketlere geçebiliriz...
Sağa veya sola kaçmak: L1 veya L2 / **Koşma:** F-F / **Çabucak geri gelme:** B-B / **Yana doğru koşmak gibin:** F-F, L1 veya L2 / **Weak slash'li koşma:** F-F-WS / **Hard slash'li koşma:** F-F-HS / **Weak kick'li koşma:** F-F-WK / **Hard kick'li koşma:** F-F-HK / **Taunt:** Select tuşu (düşmanın overdrive'ını yükseltir).
Ayağa kalkmak içinse (bu haraketler doğal olarak siz yerdeyken yapılıyor):
Kalkarken ileriye doğru yuvarlanmak: F-F
Kalkarken geriye doğru yuvarlanmak: B-B
Kalkarken yana doğru yuvarlanmak: L1 veya L2
Yerdeki düşmana yapılabilen haraketler:
Yerdeki düşmana attack yapmak: HS+HK
Yerdeki düşmana silahla vurmak: WS+WK
Bireysel Hareketler:

Eiji Shinjo

Rekkuzan (Fireball): D-DF-F,WS veya HS **Hishouzan (Vertical Sword Uppercut):** F-D-DF,WS veya HS **Charging Overhead Strike:** B-D-DB,WS veya HS **Ryuseikyaku (Downward Air Thrust Kick):** D-DB-B,WK veya HK (havadayken) **Shugekidan (Sliding Ground Thrust Kick):** DF+WK veya HK
Secret Moves (Double Fireball Swing): F-D-DF-F-D-DF, HS **Overdrive move (Rising Sword Wave):** WS+HS+WK+HK **Desperation move (Hyakki Moshuu Ken (Charging Sword Pummel)):** F-DF-D-DB-B-DB-D-DF-F,HS

Ellis

Spin Shield: D-DB-B,WS veya HS **Flaming Crescent (Knife Uppercut):** F-D-DF,WS veya HS **Tornado (Teleport Roll):** D-DB-B,WK veya HK **Arc Slash (Air Dive Attack):** D-DB-B,WS veya HS (havadayken) **Air Dance (Air Flip Kick):** D-DB-B,WK veya HK (havadayken) **Secret Moves (Uppercut/ Kick/ Dive/ Knife Combo):** DF-D-DB-D-DF-B-F,HS **Overdrive Mode (OJ Attack (Multiple Knife Attack/Push)):** WS+HS+WK+HK **Desperation Move (French Kiss Combo):** F-B-F-B,HS

Chaos

Poision Breath: D-DF-F,WS veya HS **Sonic Pulse:** D-DF-F, WS veya HS (havadayken) **Spinning Death:** F-DF-D-DB-B,WS veya HS **Diving Sickle Attack:** B-DB-D-DF-F,WK veya HK **Horizontal Flight:** HK (havadayken) **Crab Walk:** F-D-DF,WK veya HK
SecretMoves: (Flaming Palm Shot): F-DF-D-DB-B-F-B-F,WS+HK **(Flaming Ground Strike):** F-DF-D-DB-B-D-DF-F,WS+HK **(Traveling Ground Flame):** F-DF-D-DB-B-DB-D-DF,WS+HK **(Flaming Sickle Uppercut):** F-DF-D-DB-B-F-D-DF,WS+HK **(Flaming Shield Swipe):** F-DF-D-DB-B-D-DB,WS+HK **Overdrive Mode (Rotating Energy Pulse):** WS+HS+WK+HK **Desperation Move (Charging Flame Sickle):** B-DB-D-DF-F-DF-D-DB-B,HS

Duke B. Rampart

Southern Cross: B-F-DF-D,WS veya HS **Cyclone:** D-DF-F,WS veya HS **Slicer Combo:** F-D-DF,WS veya HS **Piercing Charge:** D-DF-F,WK veya HK **Calming Finger:** HS+HK (düşmanınız yerdeyken) **Flying Head Crush:** D-DF-F,WS veya HS (havadayken)
Secret Moves (Dernier Swing): F-DF-D-DB-B-F-D-DF,HS **Overdrive Mode (Flaring Head Crush):** WS+HS+WK+HK **Desperation Move (Flaming Cyclone):** DB-D-DF-F-B,HS

Fo Fai

Forward Mystic Sphere: F-DF-D-DB-B,WS veya HS **Traveling Mystic Sphere:** B-DB-D-DF,WS veya HS **Upward Mystic Sphere:** D-DB-B,WS veya HS **Downward Air Mystic Sphere:** F-DF-D-DB-B,WS veya HS (havadayken) **Charging Claw:** B-F,HS **Claw Slide:** D+HS **Pagoda Kick:** D-DB-B,WK veya HK
Secret Moves (Mega Air Mystic Sphere): D-DF-F-B-DB-D-DF-B,WS+HK **Lingering Fart:** B-UB-U-UF-F,WS+HK **Giant**

RENA TOSHINDEN 2

Fart: HK,WS,WK,HS+F **Overdrive Mode (Power Forward Mystic Sphere):** WS+HS+WK+HK **Desperation Move (Mystic Sphere Assault):** F-B-DB-D-DF-F-B-HS

Gaia

Upward Fire Stream: B-DB-D-DF-F,WS **Forward Fire Stream:** B-DB-D-DF-F,HS **Devil Sword Strike:** D-DB-B,WS veya HS **Running Sword Charge:** F-D-DF,WS veya HS **Air Roll (Teleport):** D-DB-B,WK veya HK **Overhead Strike:** B-F,HS
Secret Moves (Armor Bastar Quad Sword Strike): U-UB-B-DB-D-DF-F,HS **Devil Face Step:** U-UB-B-DB-D-DF-F,HK **Overdrive Mode (Demon Air Drill):** WS+HS+WK+HK **Desperation Move (Flaming Energy Palm):** F-DF-D-DB-B-DB-D-DF-F,HS

Kayin Amoh

Sonic Slash (Fireball): D-DF-F,WS veya HS **Deadly Rays (Diagonal Sword Uppercut):** F-D-DF,WS veya HS **Double Sword Pierce:** DF+HS **Leg Crush (Split Kick):** D-DB-B,WK veya HK **Scottish Moon (Air Flip Kick):** D-DB-B,WK veya HK (havadayken) **Secret Moves (Triple Split Kick/Kick Uppercut):** F-DF-D-DB-B-DB-B-F-B,HK **Overdrive Mode (Rising Kick Wave):** WS+HS+WK+HK **Desperation Move (Hell's Inferno (Charging Sword Pummel)):** F-DF-D-DB-B-DB-D-DF-F,HS

Mondo

Shippu Tsuki (High Staff Skewer): D-DF-F,WS veya HS **Shippu Tsuki (Low Staff Skewer):** D-DB-B,WS veya HS **Shippu Tsuki (Upward Staff Skewer):** B-D-DB,WS veya HS **Goriki Funjin (Spinning Staff Charge):** B-DB-D-DF-F,WS veya HS **Goriki Tenbu (Staff Uppercut):** F-D-DF,WS veya HS **Goriki Raijin (Air Fireball):** D-DF-F,WS (havadayken) **Double Goriki Raijin (2 Air Fireballs):** D-DF-F,HS

(havadayken) **Secret Moves (Flaming Spinning Staff/Staff Uppercut):** F-UF-U-UB-B-F-DF-D,HK **Overdrive Mode (Hidden Fire Cannon Surprise):** WS+HS+WK+HK **Desperation Move (Choriki Daibutsumetsu (Air Fireball Spread)):** D-DF-F-D-DF-F-B-HS

Rungo

Fire Wave: D-DF-F,WS veya HS **Spinning Club:** F-D-DF,WS veya HS **Rising Battering Ram:** F-D-DF,WK veya HK **Batter Up:** F-DF-D-DB-B,WS veya HS **Flaming Kicks:** D-DB-B,WK veya HK **Secret Moves (Multi Flaming Kicks):** U-UB-B-DB-D-DF-F,HK **Overdrive Mode (Power Batter Up):** WS+HS+WK+HK **Desperation Move (Fire Strike):** B-DB-D-DF-F-DF-D-DB-B,HS

Sofia

Forward Thunder Ring: D-DB-B,WS **Upward Thunder Ring:** D-DB-B,HS **Air Downward Thunder Ring:** D-DB-B,WS (havadayken) **Air Forward Thunder Ring:** D-DB-B,HS (havadayken) **Aurora Revolution:** F-DF-D-DB-B,WS veya HS **Air Aurora Revolution:** F-DF-D-DB-B,WS veya HS (havadayken) **Glowing Flip Attack:** B-DB-D-DF-F,WK veya HK **Rattlesnake:** D-DF-F,WS veya HS **Secret Moves (Flaming Rattlesnake):** F-DF-D-B-DB-B-F-B,HS **Overdrive Mode (Revolution Frenzy):** WS+HS+WK+HK **Desperation Move ("Call Me Queen!"):** F-B-F-B,HS

Tracy

Ground Taser: D-F-DF,WS veya HS **Club Jab:** B-DB-D-DF-F,WS veya HS **Flip Kick:** F-D-DF,WK veya HK **Side Step/Club Uppercut:** F-D-DF,WS veya HS **Rolling Dive Attack:** D-DB-B,WK veya HK **Rolling Air Dive Attack:** F-DF-D-DB-B,WK veya HK (havadayken) **Jumping Club Assault:** B-D-DB,WS veya HS **Secret Moves Right To Remain Silent (3 Club/2 Kick Combo):** F-DF-D-DB-B-DB-B-F-B,HK **Elbow Smash:** B-F-F,WS+WK **Overdrive Mode (Double Flip Kick):** WS+HS+WK+HK **Desperation Move (Police Brutality):** F-B-F-B,HS

Boss Karakterler:

Uranus

Forward Arrow Shot: HS **Low Forward Arrow Shot:** Crouching HS **Upward Arrow Shot:** Crouching HK **Large Arrow Shot:** D-DF-F,WS **Large Double Arrow Shot:** D-DF-F,HS **Large Low Arrow Shot:** D-DF-F,WK **Large Low Double Arrow Shot:** D-DF-F,HK **Flight:** HK (havadayken) (erken inmek için WK'ye basın) **Air Downward Arrow Shot:** WS (havada veya uçarken) **Air Diagonal-Down Arrow Shot:** HS (havadayken veya havadayken) **Rising Spiral Wing:** F-D-DF,WK veya HK **Angel Charge:** F-B-F-B,WS veya HS **Secret Moves (Spiritual Orb):** B-DB-D-DF-F-B-DB-D-DF-F,HK **Overdrive Mode (Spiritual Orb):** WS+HS+WK+HK **Desperation Move (Heavenly Double Arrow):** B-DB-D-DF-F-B-DB-D-DF-F,HS

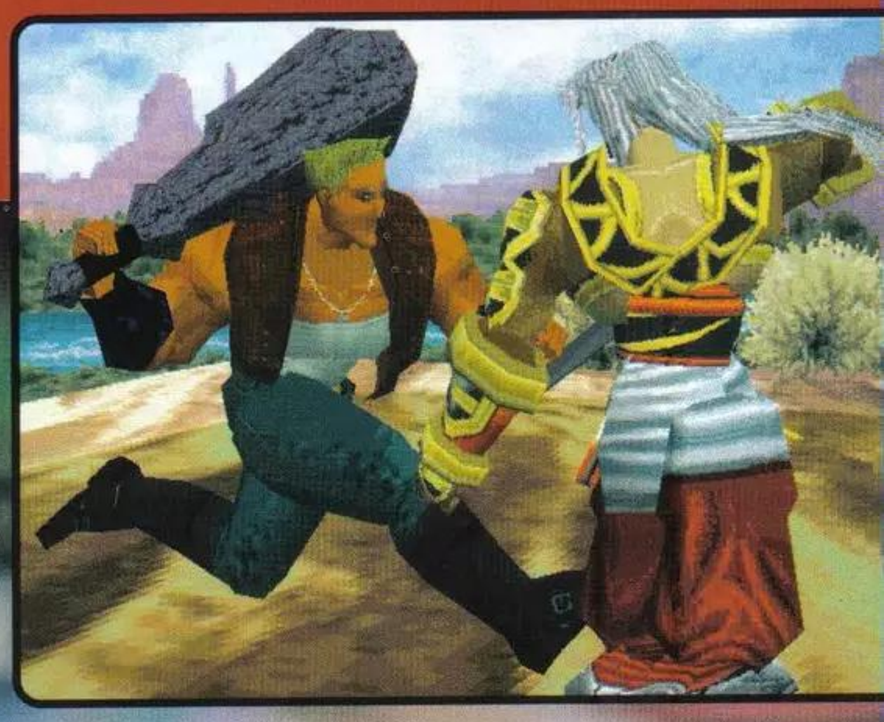
Master

Slashing Aura Sword: B-DB-D-DF-F,WS veya HS **Forward Aura Sword:** D-DF-F,WS veya HS **Upward Aura Sword:** D-DB-B,WS veya HS **Rising Aura Sword:** F-D-DF,WS veya HS **Aura Sword Burst:** F-B-F-B,WS veya HS **Plasma Ball Kick:** F-F,WK veya HK **Overdrive Mode (Flash Pulse):** WS+HS+WK+HK **Desperation Move (Flash Shield):** B-DB-D-DF-F-B-DB-D-DF-F,HS

Gizli Karakterler:

Sho Shinjo

Double Rekkuzan (Fireball): D-DF-F,WS veya HS **Hishouzan (Vertical Sword Uppercut):** F-D-DF,WS veya HS **Deadly Rays (Diagonal Sword Uppercut):** B-D-DB,WS veya HS **Charging Overhead Strike:** D-DB-B,WS veya HS **Leg Crush (Split Kick):** D-DB-B,WK veya HK **Flying Flip Kick:** D-DF-F,WK **Flying Flip Kick/Thrust Kick:** D-DF-F,HK **Ryuseikyaku (Downward Air Thrust Kick):** D-DB-B,WK veya HK (havadayken)
Scottish Moon (Air Flip Kick): D-U,WK veya HK (havadayken)
Shugekidan (Sliding Ground Thrust Kick): DF+WK veya HK **Secret Moves (Plasma Vortex):** F-DF-D-DB-B-DB-B-F-B,HK **Harakiri Martyrdom (Suicide Impale):** B-DB-D-DF-F-DF-D-DB-B,HS+WK **Overdrive Mode (Rising Sword Wave):** WS+HS+WK+HK **Desperation Move (Hyakki Moshuu Ken (Charging Sword Pummel)):** F-DF-D-DB-B-DB-D-DF-F,HS



Sevmem ben dövüş oyunlarındaki esas oğlanları. Ne bilem kaslı olurlar, başarılı olurlar, elleri ağır olur, döverler adamı falan. Hele bunu hiç sevmedim. Rüyasında abisi eğitmiş çekirgeyi falan hikayelerini de yemedim, haberiniz ola.

Biri hafızasıyla oynamış, aklına kötü şeyler sokmuş falan. Sen onla-ra bakma Sofia, gel bana, ben sana vurmam, kıyamam sana vektor tanrıçam. Hatta daha iyisi sen bana vur. Oh oh, vur daha sert vur. Kırbaç mi? Ona da varım valla...

Lan küçük çocuk lan bu. Vuramazsın suç olur, sevemezsin, o daha da büyük suç olur. Hem bi de Türk'müş (adı Zehra olsaydı bari) ama ben baglantıyı çözemedim. Sofia vura vura beyin hücresi mi bırakıyor sanki adamda.

Vermillion

Shotgun Blast Forward: HS **Pistol Shot Forward:** WS **Shotgun Blast Upward:** D-DB-B,HS **Pistol Shot Upward:** D-DB-B,WS **Downward Air Shot:** WS veya HS (havadayken) **Dark Powder Toss:** F-D-DF,WS veya HS **Rolling Kick:** D+WK veya HK Pistol Puff: WS+WK **Spider Drop:** HK (havadayken) **Air Roll:** WK (havadayken) **Overdrive Mode (Air Artillery Blitz):** WS+HS+WK+HK **Desperation Move (Ground Artillery Blitz):** B-DB-D-DF-F-B-DB-D-DF,HS

Bütün Boss'ları seçebilmek:

Giriş ekranında Takara'nın harfleri geçerken Master ve Uranus için "L1, L2, T, R1, R2, S", Vermillion ve diğer karakterler içinse: "S, R2, R1, T, L2, L1"e basın...

Evet... Bu "kötü" oyunu da review etmiş olduk. Ben almayın diyorum ve bunu söylemememin nedenini ise piyasada çok daha kaliteli döğüş oyunları olmasını gösteriyorum (cümlemi yiyeyim). X-Men ve Street Fighter Zero çok daha iyi oyunlar, aklınızın bir köşesinde yer etsin. Eğer illa da Battle Arena Toshinden 2 oynacağım diyorsanız da bir arkadaşınızdan (zengin olması tercih sebebidir) Sony Playstation bulun ve öyle oynayın. Yoksa ben BaT' dan uzak durun dedim, derim ve her zaman diyeceğim. İleriki (veya gerideki) sayfalarda Unreal'ın tarafımdan yapılmış olan açıklamasını da göreceksiniz. Açık söylemek gerekirse onu çok daha isteyerek yazdım :). Okuyunuz, soğuk içiniz. Sağlıcakla kalın...

☒Can "set" Kantarcı

FİRMA: FUJITSU
TÜR: BEAT'EM UP
SİSTEM
Pentium 75
16 MB RAM
1 CD 30MB HARDISK
GENEL: %55

SANITARIUM

Ah ah nerden başlasam bilmiyorum ki. Siz en iyisi oyunun başındaki demoyu bir seyredin. Berbat bir havada eve gitmek üzere iken geçirdiğim kazayı bir görün. Zaten daha öncesini ben de hatırlamıyorum. Ondan sonrasını anlatayım ben sizlere en iyisi. Gözlerimi açtığımda kahrolası bir yerde buldum kendimi ama o da ne? Niye yüzümü sarmışlar benim. Kahretsin mumyaya dönmüşüm yahu. Neyse hadi onu geçtik bu berbat mekanda neresi bir önce kurtulmalıyım buradan.

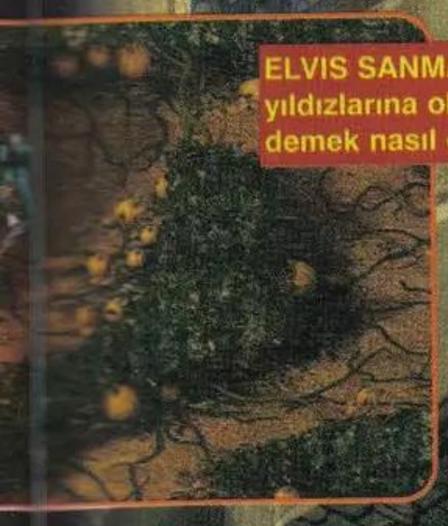
PART I: THE TOWER CELLS

Sakın kafa ile düşünüp anladığım kadarıyla burası bir çeşit tımarhane ve şu an bulunduğum yerde benim hücrem. Buraya niye ve nasıl geldim bilmiyorum. Tek bildiğim bir an önce buradan çıkmak istediğim. Önce bu lanet hücreden çıkıp sol tarafa doğru giderek duvardaki düğmeyi kullanıp kahrolası alarmı kapatıyorum. Oh bee sessizlik ne güzel. Şimdi sağa doğru devam edip buradaki hücreye girerek yatağın üzerindeki havluyu alıyorum. Genelde kaldığım otellerden hep havlu yürütürüm çünkü :). Merdivenlerden yukarı doğru çıkarak burada kalan diğer delilerle konuşmayı deniyorum {sol üst taraftaki ve sağ taraftaki iki kişi}. Ekranın sağına doğru ilerleyince yukarıdaki güç kablosu takılıyor gözüme. Hemen dahiyene bir fikir geliyor aklıma ve havluyu güç kablosunun üzerinde kullanıp kayarak karşıya geçiyorum. Bunu akıl edebildiğime göre deli değilim diye sevinerek buradaki kapıdan giriyorum. Geldiğim yer kontrol kulesi. İçerideki çekmece ve kasaya bir göz atıyorum. Masanın üzerindeki videoya daha yakından bakınca kablolarının çıkmış olduğunu görüyorum. Hemen renklerine göre {kırmızı kırmızıya, sarı sarıya, siyah siyaha toprak toprağa kül küle :P} şeklinde bağlayıp play tuşuna basıyorum ve videoyu seyrediyorum. Oluşan kısa devreden kasa açılıyor. Kasanın içindeki anahtarı alıyorum. Çekmecelere tekrar bakıp içindeki dosyaları okuyorum. Kontrol kulesinden çıkıyorum ve platformun yanındaki düğmeye basarak köprüyü açıyorum. Devam edip bir üst taraftaki kanatlı heykelin yanına gidiyorum. Heykelin alt tarafını inceleyince bir kilit mekanizması olduğunu görüyorum. Hemen elimdeki anahtarı kullanıyorum tabii ki. Ortaya çıkan demoyu seyrettikten sonra ilk bölümü hayırlısı ile tamamlıyorum.

PART II: THE INNOCENT ABONDONED

İlk bölümün sonundaki heykel beni değişik bir yere getiriyor. Burası görünüşte terk edilmiş bir kasabaya benziyor ve etrafta bir sürü çocuk var. Tam önümde duran ve oyun oynayan iki çocukla {Billy ve Jessie} konuşmayı deniyorum. Amanın, amanın bu çocuklar ne böyle yav. Zombi gibin. Tırstım vallahi. Billy ve Jessie ile konuştuktan sonra tırstığımı belli etmeden sol tarafta duran Meg ile de belirli bir mesafeden konuşuyorum. Kiliseye gidip içeri giriyorum ve girişteki dosyaları okuyorum. Dışarı çıkıp tekrar Billy ve Jessie ile konuşuyorum ve eğer istersem onlarla Tic-Tac-Toe oynayabiliyorum {şart değil}. İşim bitince yukarı doğru devam edip şehir binasına giriyorum ve buradaki dosyalara bir göz atıyorum. Köprüden karşıya devam edip buradaki küçük eve giriyorum. İçerideki gazete ilanları ve günlüğü okuyorum. Şimdi aynen aşağı doğru inip sahile gidiyorum. Burada balık tutan çocuk {Timmy} ile konuşup, sonra onun yanından ayrılıp meydana geri dönüyorum ve sağa doğru devam edip dükkanın önünde kırmızı bir topla oynayan Marty ile konuşuyorum. Ondan da ayrılınca aşağı doğru inip mezarlığı giriyorum. Çıkan kısa animasyonu seyrettikten sonra bütün mezar taşlarına bakıp, tüm çocuklar ile konuşuyorum {Dennis, Derek, Eileen, Lumpy ve Marcus}. Konuşma faslı bitince aşağı taraftaki ufak kulübeye girip içerdeki levyeyi alıyorum. Tekrar Dennis ile konuşunca saklambaç oynamaya başlıyoruz. Şimdi 5 çocuğu bulmam lazım. Yerleri sırası ile kilise, kilisenin arka tarafındaki ağaç, günlüğü okuduğum evin içindeki yatağın altı, okul binasının yanındaki variller ve okul binası. En son okul binasına gelince kapıyı açmak için elimdeki levyeyi kullanıyorum. 5. çocuğu da burada buluyorum. En sonunda kasabadaki yetişkinlere ne olduğunu öğreniyorum. Hepsi burada ve hepsi ÖLMÜŞ. Her şeyi kafaya takmamak lazım diyerek kasaba meydanına geri dönüyorum. Dennis ile gizli silah hakkında konuşuyorum. Eileen ile konuşup {kanatlı heykelin yanındaki kız} hemen yanı başındaki küreğine el koyuyorum. Mezarlığa giderek C.Driscoll yazılı mezarı kazmaya başlıyorum. Çıkan kısa animasyondan sonra Dennis ile tekrar konuşuyorum ve ondan malzeme dükkanının anahtarlarını gasp ediyorum. Dükkana giderek içeri giriyorum ve burada bulunan gaz tenekesini alıp dosyaları okuyorum. Dükkandan çıkınca hemen dışarıdaki oyuncaklardan en sağdakine binip biraz eğleneyim diyorum. Ops! aman kırdık galiba bunu neyse bari yanıma alayım diyerek cebe indiyorum. Buradan sağ taraftaki yolu takip edip göçük köprüye geliyorum. Demin abanıp kırdığım oyuncağı suya atarak karşıya geçiyorum. Maria ile konuştuktan sonra sağ taraftaki kapıda bulunan şifreye geliyorum. 451 girip hemen kapıyı açıyorum tabii ki. Böylece balkabağı tarlasına girmiş oldum. Hemen hurda kamyonun yanındaki tırpanı kapıyorum. Bu balkabağı tarlası hiç de tekin bir yermiş gibi gözükmedi çünkü bana. Netekim sağ tarafa doğru ilerleyince haklı olduğumu anlıyorum. Kahrolası yırtıcı kuşlar saldırıyorum üzerime. Ama benim elimde balkabağı toplamıyor tabii ki. Bana doğru iyice yaklaşmalarını bekleyip tırpanımla hepsini birer birer eşek cennetine yolluyorum. Bu şekilde yola devam edince en sonu da karşıma bir korkuluk çıkıyor. Onu öldürebilmek için önce bu ekranda bulunan bütün balkabaklarını yok etmem gerek. Onları halledip korkuluğunda hakkından gelince alt taraftaki kapıdan geçerek hurda traktörünün yanına geliyorum. Traktörün motorunu açıp bir adet kablo söküyorum. Buradaki ambara giriyorum ve çocukların ikide birde söz ettiği ünlü Mom ile tanışıyorum. Bu devasa yaratık ile konuşmam bitince yerdeki İngiliz anahtarını alarak balkabağı tarlasından çıkıyorum. Tekrar Maria ile konuşuyorum ve şehir binasının yanındaki hortuma gidiyorum. İngiliz anahtarını burada kullanıp hortumu alıyorum. Kilisenin önüne gidip yerden bir taş alarak kilisenin çanına atıyorum. Çan çalınca sahilde balık tutan Timmy oltasını bırakarak kiliseye koşuyor. Bende hemen sahile giderek onun oltasına el koyuyorum {adilik bu yaptığım ama di mi?}. Buradaki arabanın yanına gelip benzin deposunu açarak içine hortumu sokuyorum ve gaz tenekesine benzin dolduruyorum. Sahilden ayrılıp yukarı devam ederek köprünün üzerine geliyorum. Burada az önce almış olduğum oltayı kullanarak köprünün üst tarafında kalan metal haçı alıyorum. Balkabağı tarlasına geri dönüp ambarın yanında bulunan jeneratöre geliyorum. Arabadan aldığım benzini jeneratöre dolduruyorum. Metal haçı jeneratörün yakındaki ışık saçan meteora saplıyorum. Son olarak da traktörden söktüğüm kabloyu kullanıp jeneratör ve metal haçı birbirlerine bağlıyorum. Jeneratörün kolunu indirince Mom'ın işini bitirmiş oluyorum. Ambara girip içeri bakınca Mom'dan geriye pek bir şey kalmadığı anlaşılıyor. Buradan ayrılıp köprüye geliyorum Maria ile son bir kez konuşup açılan geçitten giriyorum ve bu bölümde böylece bitiyor.

PART III: THE COURTYARD AND CHAPEL



GAMESHOW Sinir hastalıkları Rehberi 1:

MULTI KARAKTER: Çoook kötü bi hastalıktır, genelde kötü resim birleştirmeceden olur.

MYSTRA-SAVEMECE: Fazla FRP oynamaktan bir nevi burn-out. Tedavisi yok.

ELVIS SANMACA: Genelde Türk pop yıldızlarına olur. 1 klip elvislik'te yolun yarısı demek nasıl olsa.

YETERBECE: Bilumum hit hip-hop singlelarına karşı doğal tepki olarak ortaya çikan bi hastalık.

Tam ohh sonunda delilerden kurtuldum diye düşünürken yine bir çeşit tedavi merkezinde buluyorum kendimi. Önce etrafta bulunan tüm hastalarla ve bakıcılarla konuşuyorum. Yukarı doğru çıkıp çeşmenin yakınında bir kapının önünde oturan güzel kızla konuşuyorum ve çıkan kısa animasyonu seyrediyorum. Doktor olduğumu ve ismimin Max olduğu hatırlıyorum artık ne güzel. Kız kapının önünden kalkınca kapıyı açıp içeri giriyorum. Burası bir kiliseye benziyor. İçerde Norman ve diğeri {vaiz} ile konuşuyorum. Norman bana kutsal bir görev veriyor. Konuşma faslı bitince kiliseden çıkıp sağ taraftaki eve giriyorum. İçeride Dr.Morgan ile konuşuyorum. Masanın üzerindeki 4 değişik renkte bulunan plaklardan merakımı celp ediyor. Hepsini alıp önce "Belladonna in a flat" etiketli {kırmızı renkte olanı} çalıyorum. Daha önce konuştuğum yaşlı adam kalkıp oynamaya başlıyor {isterseniz diğer plaklarıda çalıp diğer hastaların tepkilerini ölçebilirsiniz ama en sonunda mutlaka kırmızı olanı çalın}. Evden ayrılıp yaşlı adamın olduğu yere gidiyorum ve adamın daha önce oturduğu yerden kutsal sembolü alıyorum. Kiliseye geri dönüp kutsal sembolü vaiz'e veriyorum o da bana eski bir saplı süpürge veriyor. Böylece kutsal ve süpürgeli görevimi tamamlamış oluyorum {eğer bu dediklerim olmazsa dışarı çıkıp herkesle tekrar konuşmayı deneyin}. Şimdi Dr. Morgan'ın bulunduğu evin kapısına gidiyorum. Buradaki kontrol kutusunu kutsal saplı süpürgemi kullanarak açıyorum. Karşıma bir puzzle çıkıyor. Ama oldukça basit. Bağlantılarla oynayıp alt tarafta bulunan soldan üçüncü boruya bütün suyu akıtmalıyım. Borunun üzerindeki su göstergesi en tepeye gelene kadar bütün suyun bu boruya gelmesini sağlıyorum. Bunu halledince çeşmenin başına gidip güzel kızla konuşuyorum ve çeşmedeki yansımaya bakıp çıkan demoyu seyrediyorum. Oh bu bölümde bitti.

PART IV: THE CIRCUS OF FOOLS

Şimdi kız kardeşim Sarah'ın bedenindeyim ve onu kontrol ediyorum. Hemen yerde uyuyan adam {Antonio Baldini} ile konuşuyorum. Bu iyi kalpli adam bana bir adet bilet veriyor. İleri doğru devam edip kırmızı renkteki ufak vagona giriyorum. Buradaki adamla {Wilbur Smith} konuşup masanın üzerindeki alkol şişesini alıyorum. Buradan çıkıp devam ederek değişik oyunların olduğu yere geliyorum. En sağ taraftaki adam {Carl Rice} ile konuşup Squid Squash oyunu oynamak istediğimi söylüyorum ona. Hey bakın ne kadar da şanslıyım 3 bilet birden kazandım bir anda. Daha sonra bir sol taraftaki Knock Down adlı oyundan oynuyorum ama ilk oynayışımda labutlardan biri fırlayıp gidiyor. Yerden bu labutu alıp cebe atıyorum. Şimdi 10 bilet kazanana kadar Squid Squash oynuyorum {diğer oyunlarında deneyebilirsiniz kaybetmek yok nasılsa}. 10 bilet kazanınca sağ tarafa doğru devam edip yerde oturan çocuk {Sean} ile konuşuyorum. Bu ekrandaki yağ tenekesini alıp, ateşin başında ısınmaya çalışan karı koca {Collin ve Martha O'leary} ilede laflıyorum biraz. Konuşmalar bitince yukarı taraftaki büyük çadıra gidiyorum ve önce sol taraftaki kadınla konuşuyorum. Adının Jennifer Lang ya da kısaca Inferno olduğunu anlatıyor bana. Bende tıpkı onun gibi ağzımdan alev çıkarmak istiyorum. O yüzden ona almış olduğum alkol şişesini veriyorum. Çadırdan çıkıp bu ekrandaki hokkabaz ile konuşuyorum ve elimdeki labutu veriyorum. O da bana karşılığında kırmızı renkli topunu veriyor. Çadıra geri dönüp herkes ile konuşuyorum. Daha sonra yine buradan ayrılıp kırmızı vagona gidiyorum. Geno ile konuşuyorum. Wilbur bana bakmaz iken masanın üzerindeki iğneyi cebe indiriyorum {ouch !}. Herneyse buradan ayrılıp merdivenlerden aşağı inerek sahile geliyorum. Buradaki palyaço {Zippy} ile konuşuyorum ve vagonun içindeki yapışık ikizler {Matt & Ashley} ile laflıyorum biraz. Kapıdaki adam {Stuart Limpkin} ile konuşup ona 5 adet bilet veriyorum ve böylece içeri girebiliyorum. Kafeslerdekilerle konuşup {Pretzool ve Timber} iğneyi Timber'ın kafesinde kullanarak onu serbest bırakıyorum. Buradan çıkıp sol tarafa gidiyorum ve buradaki kol üzerinde yağ tenekesini kullanıp kolu çekiyorum. Böylece dönme dolap çalışıyor ve bende ona biniyorum tabii ki. Durunca sol tarafa doğru ilerliyorum. Buradaki palyaço resmine bakıyorum ve elimdeki kırmızı topu palyaçonun burnuna takıyorum. Devam edip buradaki adama {Oliver Tweed} 5 adet bilet vererek korku tüneline girmeye hak kazanıyorum. Demodan sonra otomatik olarak kırık ayna parçasını alıyorum ve tünelden çıkıyorum. Merdivenlerden aşağı devam edip buradaki adamla {Leprechaun} konuşuyorum. Merdivenlerden çıkıp çadıra giriyorum. İçerdeki kadın {Lady Ivanna} aslında bir falcı. Onunla konuşunca beni büyük çadıra ışınlıyor. Buradaki herkes ile bir kez daha konuşuyorum. Sonra çıkıp yerde oturan ufak çocuğun {Sean} oraya gidiyorum. Sağ taraftaki delikten aşağı bakıp demoyu seyrediyorum. Demo bitince kendimi tutamayıp delikten aşağı atlıyorum.

THE CAVE

Önce ayna parçasını yerdeki kuru dallar üzerinde kullanıp güzelcene bir ateş yakıyorum. Sonra Inferno'dan almış olduğum sopayı ateş üzerinde kullanıp bir meşale elde ediyorum. Evet bir arcade sahnesi daha çıkıyor karşıma. Amaç yukardan düşen kayalara ve yerden çıkan yaratıklara yakalanmadan en sol tarafa ulaşmak. Sudan çıkan yaratıkları elimdeki meşaleyi kullanıp onlara ateş püskürterek bertaraf ediyorum. Kazasız belasız en sol tarafı ulaşınca bir yaratık çıkıyor karşıma. Vücudunda bulunan göze 3 kez alev püskürterek ve attıklarından kaçarak onu yok ediyorum. Açılan yoldan içeri giriyorum.

THE MANSION

Amanın amanın. Burası bizim eski güzel evimiz değil mi? Önce duvarlara bakıyorum ve sonra merdivenlerden yukarı çıkıyorum. Hayaletleri seyrediyorum. Kapıdan içeri girip devam ederek mutfağa ulaşıyorum. Anne ve babamın hayaletlerini burada da görüyorum. Mutfaktan ayrılıp merdivenlerden 1. kata çıkıyorum. Yukarı doğru devam edip yatak odasından anahtarı alıyorum. Aşağı inip anahtarı buradaki eski saatte kullanıyorum. Saati 6 konumuna getiriyorum. Kapı açılınca içeri girip gümüş anahtarı ve video kaseti alıyorum. Tekrar 1. kata çıkıp videoya kaseti takarak seyrediyorum. Sol taraftaki kapıda gümüş anahtarı kullanıp çatı katına çıkıyorum. Büyük ayının yanından altın anahtarı alıyorum. Sol taraftaki

tramponu çekerek üzerinden zıplayarak diğer tarafa atlıyorum. Buradaki sandığı altın anahtarla açıyorum ve sonunda kardeşim Sarah'ın bebeğini buluyorum. Eşyaların üzerinden geçerek Max'in hayaletini takip ediyorum. Beni yatak odasına götürüyor ve sonunda Sarah'a bebeğini veriyorum. Bu bölümde böylece mutlu sonla bitiyor.

PART V : THE LABORATORY

Bölüme başlayınca odadan ayrılıp merdivenlerden yukarı çıkıyorum. Önce sağ tarafa gidip ofise giriyorum. Hemen duvardaki resme bakıp çıkan demoyu seyrediyorum. Demodan sonra resmin arkasından çıkan boruyu {boru mu bu?} alıyorum. Ofisi terk edip sol taraftaki merdivenlerden yukarı çıkıyorum. Elimdeki boruyu en son taraftaki delikte kullanıyorum ve valfı açıp makineyi aktif hale geçiriyorum. Sonra buradaki makinaya tıklıyorum ve ortaya bir puzzle daha çıkıyor. Sağ taraftaki çarkta 4 adet kol var mevcut. Bunlardan üçünün ucu var biri ise boşta. Şimdi bu ucu olmayan kolu saat 1 pozisyonu getirip sağ taraftaki şalteri indiriyorum. Daha sonra 2 pozisyonuna getirip şalteri indiriyorum. Böyle böyle devam ederek {8 kere yanılmıyorsam} kilidin açılmasını sağlıyorum. Böylece büyük top serbest kalarak bana laboratuarın kapısını açıyor {eğer şaşırırsanız sol alt köşedeki zinciri çekin bu kilidi eski haline getiriyor. Böylece baştan deneyebilirsiniz}. Açılan kapıdan laboratuara giriyorum. Masanın üzerinde teybi açıp dinliyorum. Odadan bulunan 3 karatahtanın üzerindeki yazıları okumalıyım. Önce en ilerdeki {şifreli kapıya yakın olan} tahtadaki yazıları okuyorum. Bu tahtadan sadece büyük harflere klikleyip "KEY HIDES TO" yazısını aşağı tarafta oluşturuyorum {eğer aşağı tarafta harflerin yerini değiştirmeniz gerekiyorsa, önce değiştirmek istediğiniz harfin yerini sonrada hangi harfle değiştireceksiniz onu klikleyin böylece istediğiniz harf istediğini yere gelecektir}. Yazıyı oluşturunca ortadaki tahtaya gidiyorum ve burada da "THE YOUTH" kelimesini aynı şekilde oluşturuyorum. En nihayet sondaki tahtada da "SALVATION" kelimesini oluşturunca şifre için gerekli tüm kelimeler hazır oluyor. Laboratuarın en dip tarafındaki kilitli kapının şifre kısmın klikleyip sırasıyla "YOUTH HIDES THE KEY TO SALVATION" yazıyorum ve kapıyı açıyorum. Çıkan demoyu tabii ki seyrediyorum.

PART VI: THE HIVE

Hah! bir bu eksikti iyice uçmuş oyunu yapanlar. Şimdi de çizgi roman kahramanı olduk ya iyi mi. Adımız bu bölümde Grimwal 1. Neyse bu ucubik yerde önce biraz ilerleyip sol taraftaki kapıdan giriyorum. İçerdeki iki adet tip var sağ taraftaki {Graven} ile konuşuyorum. Bana kendi barakasının şifresini veriyor. Buradan çıkıp sağ alt tarafa ilerliyorum ikinci barakanın kapısına klikleyip kodu söyleyerek içeri giriyorum. Buradaki çekici ve aletleri alıp çıkıyorum. Geri dönüp 4 yol ağzının oradaki binaya giriyorum. Buradaki bir takım yaratıklar köpek gibi çalışıyor. Borunun yanına gidip çekici kullanıyorum ve bana engel olan yaratıklar yok oluyor. Yaratıklardan geriye kalan pençeyi alıyorum. Buradaki kontrol paneli ilgimi çekiyor ve üzerine klikleyip daha yakından bakıyorum. Evet tahmin ettiğiniz gibi burada da bir puzzle mevcut. Önce böceğin üzerindeki 3 yeşil düğmeye basıyorum. Böylece böcek kanatlarını açıyor. Dikkat ettiyseniz sol tarafta ikili bir takım semboller var. Sembolleri bir kol yardımı ile seçebiliyorum. Kol ilk başta zaten. Şimdi bu şekilleri sırayla böceğin sağ ve solunda bulunan yuvarlakların içinde oluşturmalıyım. Şekilleri renklerini değiştirmek için alt taraftaki dönen yuvarlak düğmeleri kullanıyorum. Ayrıca daha önce bastığım 3 yeşil düğme ile de sembollerin şekillerini değiştirebiliyorum. Sol taraftaki sembolleri bu renkli yuvarlaklarda oluşturunca sağ alt tarafta bulunan iki düğmeye basarak sembolleri onaylıyorum {üzerlerinde ışık yanıyor}. İlki tamamlanınca kolu kullanıp sırayla diğer sembolleride seçerek hepsini oluşturuyorum. İşim bitince buradan çıkıyorum ve Graven ile konuştuğum yere geliyorum. Ama o yok. Sol taraftaki robotla laflıyorum biraz da. Konuşma bitince odanın üst tarafından başka bir pençe daha alıyorum. Şimdi Graven'ın barakasına gidiyorum ve onunla konuşuyorum. Robotun olduğu yere gelip onunla bir kez daha konuşuyorum. İlk aldığım pençeyi bu odadaki sarı yuvarlağa takıyorum işim bitince buradan ayrılıyorum. Bölüme başladığım yere doğru giderken sağ taraftaki kapıdan giriyorum burası bir kovan. İçerideki deney tüplerine göz atıyorum ve elimdeki ikinci pençeyi kullanıp bunlardan birini koparıp alıyorum. Graven'a geri dönüp aldığım deney tüpünü ona gösteriyorum. Beraber çıkıp bir yandaki Gromma'nın barakasına gidiyoruz. Graven gidince yastığın altından anahtarı alarak bu odadaki dolabı açıyorum. Dolaptan bir adet ses jeneratörü çıkıyor hemen cebe indiriyorum tabii ki. Kovana geri dönüyorum ve sağ tarafa doğru ilerliyorum. Sarı sıvılar damlayan yerde ses jeneratörünü kullanıyorum ve değişik bir yere geliyorum. Sağ taraftaki kurtla konuşup yerdeki kafeslere klikliyorum. Hıım kafeslerin hepsinden aynı melodi geliyor ilginç. Sol tarafa gidip yukarıdaki şeye klikliyorum. Burada yeni bir puzzle çıkıyor karşıma. Yapmam gereken şey buradaki düğmeleri kullanıp az önce duymuş olduğum melodiyi oluşturmak. Sol, sağ, sağ, sol alt, üst, sağ alttaki düğmelere tıklayıp melodiyi oluşturuyorum ve kapıyı açıyorum. Geldiğim yerde sağ tarafa gidip buradaki kurtla konuşuyorum. Kurtun sol tarafında kalan makineye bakıp, elimdeki Groven'ın evinden aldığım aletleri kullanıp makineden bir parça söküyorum. Geldiğim yerden bir aşağı kata iniyorum ve sağ tarafta ses jeneratörünü kullanıp ilk geldiğim yere geri dönüyorum. Kovandan ayrılıp ana ekranın sol alt tarafına geliyorum. Karşı tarafta bulunan Groven'a az önce almış olduğum parçayı fırlatıyorum. Sonra kovana geri dönüp yine ses jeneratörünü kullanarak en üste kadar çıkıyorum. Burada sol taraftaki ipe klikleyip yukarı tırmanıyorum {ip sol tarafta ama görmek biraz zor}. Eveeet şimdi en tepedeyim. Konuşmalar bitince buradaki alete tıklayıp portalı aktif hale geçiyorum. Portal'a girip bu lanet yerden kurtarmanın verdiği sevinçle çıkan demoyu seyrediyorum.

PARTI VII: MORGUE and CEMETERY

Bıırrr ! ... Amanın ne soğuk yer burası. Soğuk olur tabii morgmuş burası, dondum valla. Bir an önce bu lanet yerden kurtulmalıyım {ben bunu daha önce söylemiştim galiba}. Kapıya klikliyorum. Önce sağ üst taraftaki yuvarlağı 3 kez döndürüyorum. Böylece dişliler en üste kadar geliyor. Sonra kolu sol tarafa doğru çekiyorum. Bu yaptıklarımı iki kez daha yapıyorum ve sonra 3 kez daha ama bu sefer kolu sağ tarafa doğru çekiyorum. Sonra ortadaki yuvarlağı çevirip kapıyı açabilmem lazım. Dışarı çıkınca sağ taraftaki ofise gidiyorum. Masanın üzerindeki kibritleri ve büstü alıyorum. Ayrıca kapının sol tarafındaki ufak vazoyu da unutmuyorum tabii ki. Elimdeki büstü kitaplığın olduğu taraftaki duvara doğru bir kaç alıp atınca bir delik açmayı başarıyorum. Açılan delikten girip yerdeki U şeklindeki boruyu alıyorum. Buralardan çıkıp morgun fırın kısmına geliyorum. Sağ taraftaki alet kutusundan İngiliz anahtarını alıyorum. Buradaki kontrol kollarını kullanıp fırını aktif hale getiriyorum. Fırının kapağını açıp, içeriye duvar tarafında bulunan 7 numaralı cesedi sürüyorum! {7 numara olup olmadığını anlamak için üzerine tıklayın}. Biraz bekleyip fırını tekrar açıyorum ve cesetten geriye kalan cam gözü alıyorum. Külleri ise elimdeki vazoya dolduruyorum. Koridora çıkıp İngiliz anahtarını buradaki borularda kullanıyorum. Söktüğüm borunun yerine elimdeki U şeklindeki boruyu takıyorum. Böylece bu buzdolabı gibi binayı biraz olsun ısıtmayı başarıyorum. Şimdi bölüme ilk başladığım yere gelip 5 numaralı kabini açıyorum. Amanın yaşlı bir adam çıkıyor buradan hemi de kanlı, canlı onunla konuşup bu seferde gidip 7 numarayı açıyorum. İçeri girip kibritleri kullanıyorum bir takım yazılar görüyorum ama anlaşılmıyorlar.

Elimdeki cam gözü kullanıp yazıların üzerinden geçerek hepsini okuyorum. İşim bitince sonunda bu lanet morgdan çıkıyorum ve sol taraftaki kırık mezar taşına bakıyorum. Hiçbir şey okunmuyor. Elimdeki külleri kırık mezar taşı üzerinde kullanınca bir şeyler okuyabiliyorum. Burada bir isim var. Yukarı doğru devam edip suratı olan bir ağaçla karşılaşıyorum. Onunla biraz lafladıktan sonra yolumdan çekiliyor. Yukarı doğru devam edip crystal heart'dan prizmayı alıyorum. Geri dönüp Aztec tapınağının önüne geliyorum. Burada güneş ışığı veren yerde prizmayı kullanıyorum ve Aztec tapınağının kapısı benim için açılıyor. İçeri girince adi Dr. Morgan ile karşılaşıyorum. Ama acelesi var anlaşılan hemen yok oluyor. O gidince odayı biraz araştırıyorum. Karşı duvardaki yazıları okuyorum. Buradaki dev takvime bakınca bir puzzle ile daha karşılaşıyorum. En soldan itibaren şekilleri yanlarındaki düğmeleri kullanıp dağ, büyük güneş, küçük güneş, göz ve maya tapınağı şeklinde dizince bu puzzle'ında hakkından geliyorum ve çıkan demoyu seyrediyorum.

PART VIII: THE LOST VILLAGE

Haydin bakalım deminki ucubik yaratık şeklimizden kurtulduk derken şimdi de Aztek savaşçısı oldu iyi mi. Allah sonumuzu hayır eder inşallah. Neyse iş işdir diyerek buradaki yaşlı kadınla konuşmaya başlıyorum. Konuşma bitince merdivenlerden yeryüzüne çıkıyorum. Aşağı doğru devam edip sol taraftaki merdivenlerden çıkıyorum. Sağ tarafta lavların üzerinde bulunan heykeli ittirip aşağı düşürüyorum. Böylece taşan lavlar sulu kısımda bir köprü oluşturuyor. Şimdi merdivenlerin tepesinde adam {Quetzalcoatl} ile konuşuyorum. Sonra buradan ayrılıp etrafta bulunan 6 adet savaşçı ruhu ile konuşuyorum. Hepsi ile konuşunca köye gidip çeşmenin yanında bulunan boş kabı alıyorum ve buradaki yaşlı kadınla konuşuyorum. Ortadaki kapıdan girip içerde ağlayan kadın {balıkçının karısı} ile konuşuyorum. Sağ taraftaki odaya geçince burada da ağlayan bir kadın görüyorum ve tabii ki onunlada konuşuyorum. Bir sağ taraftaki odaya geçip taş ustası ile konuşuyorum. Hepsi ile konuşunca köyden ayrılıp hemen buradaki heykelin yanında bulunan ruh {balıkçı} ile konuşuyorum. Konuşma bitince onun arkasındaki büyük heykeli iterek yıkıyorum ve oluşan köprüden karşıya geçiyorum. Buradaki tapınağa doğru gidiyorum ve girişi kapatan büyük kayaları ittiriyorum. İçeride bir kız çocuğu buluyorum ve çıkan demoyu seyrediyorum. Demodan sonra kendimi yine köyde buluyorum. Tekrar tapınağa dönüp yine içeri giriyorum. Şimdi buradaki kristalin içinde almam gereken şey rüzgar totemi. Onu almak için duvarda bulan gonglara büyükten küçüğe olmak üzere sırayla vuruyorum. Böylece oluşan sesten kırılan kristalin içinden rüzgar totemini alabiliyorum. Tapınaktan ayırılıp lavların orada oluşan köprüye gidiyorum. Köprüden geçin su tapınağına geliyorum. Duvardaki sembollere bakıyorum. Burada sırayla Aztek tanrısı gözü, ok, deniz, balık, kaplar ve son olarak da balıkçı sembollerine sırayla klikleyince su tapınağının kapısı bana açılıyor. İçeri girip yerdeki balığı ve su totemini alıyorum. Buradan da ayrılıp köyün sol tarafında arkada kalan jaguar tapınağına geliyorum ve merdivenlerden yukarı çıkıyorum. Girişteki kafa ile konuşup köye geri dönüyorum ve tekrar taş ustası ile konuşuyorum. Bana ölü savaşçıları soruyorum {Xilonen, Ometoch, Tepictoc, Centeotl, Huitzilop, Mixcoatl}. Sonra lavların ortasındaki ağaca gidiyorum buradaki kabuğu alıyorum. Aldığım kabuğu yaşlı büyücü kadına veriyorum ve çıkan demoyu seyrediyorum. Sonra elimdeki kabı kullanıp ondan biraz kan alıyorum. Onun kulübesine gidip buradan kristal kalbi alıyorum. Şimdi jaguar tapınağına geri dönüyorum ve sağ taraftaki kaba kristal kalbi sol taraftaki ise kan dolu kabı yerleştiriyorum. Artık içeri girip jaguar totemini alabilirim. Ama önce girişteki merdivenlerde bulunan şekillere bakıyorum. Çünkü içeride beni bir puzzle daha bekliyor. Girişteki sembollere göre buradaki bilmeceyi çözüp en nihayet jaguar totemime kavuşuyorum. Şimdi köyün ortasındaki büyük heykelin önüne gelip, sağ tarafa rüzgar, alt tarafa jaguar ve sol tarafa da su totemlerini koyup ortaya çıkan demoyu seyrediyorum. Böylelikle bu bölümüde bitirip labirente geliyorum. Burada herhangi bir harita veremeyeceğim için başınızın çaresine bakın diyorum başka birşey demiyorum.

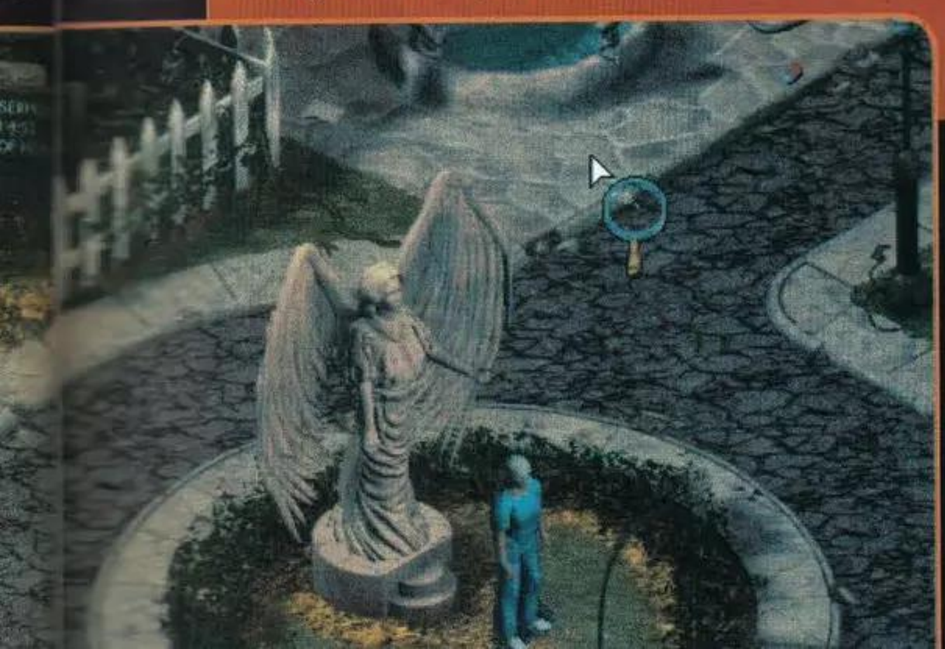
PART IX: THE GAUNTLET

Eveeet geldik son bölüm. Efendim bu bölümde oyun boyunca kullandığım üç değişik karakteri birden yöneteceğiz. Değişik karakterlere geçmek için inventoryden Sarah {bebek}, aztek savaşçısı{heykel} ve Grimwall'ın {çizgi roman} simgelerini kullanacağız. Haydi başlayalım. Önce azteke geçiyorum ve balkabağı tarlasına geliyorum. Burada kabaklar belli bir sıra ile yanıyorlar. Onları tekrar etmeliyim. Sol orta, sol alt, sağ üst, sol üst, sol orta ve sağ alttaki kabaklara basarak içeri giriyor ve çocukların ortasındaki kurukafayı alıyorum. Geri dönüp mezar taşlarının olduğu yere geliyorum. Mezar taşlarının birine klikleyince ortaya kafasız bir hayalet çıkıyor. Az önce almış olduğum kafatasını ona takıyorum. Grimwall'a geçiyorum ve ortaya çıkan tabutun kapağını açıyorum. İçinden melek heykelinin kafasını alıyorum. Azteke geçip köprüden devam ediyorum. Köprüden sonra Grimwall'a geçip buradaki makineyle oynuyorum {bir yumruk yapıştırıyorum}. Sol taraftaki dev palyaçonun oraya gelip azteke dönüşüyorum. Palyaçonun dişlerine renklerine göre sırayla vuruyorum {kırmızı, sarı, yeşil ve mavi}. Palyaçonun burnu açılıyor. Sarah'a geçip açılan burundan içeri girip kulaktan çıkıyorum. Buradaki melek kanadını alıyorum ve aynı yollardan geri dönüp tahta köprüye geliyorum. Kaleye giriyorum ve merdivenlerden yukarı çıkıp örümcek ağının diğer tarafına geçiyorum. Sarah'dan Azteke dönüşüyorum ve yerdeki taşlara sırasıyla basıyorum {2, 5, 3, 1, 4}. Grimwall'a geçip önümü kapatan heykeli itekliyorum. Ortaya bir kristal çıkıyor ve içinde de melek kanadının diğer parçası var. Onu alabilmek için buradaki mızraklara geçirilmiş bütün cesetleri indirmeliyim. Bunu yapınca kristal parçalanıyor ve bende kanadıma kavuşuyorum. Geldiğim yollardan kaleye geri dönüyorum. Aşağı doğru gidip kovana giriyorum. Grimwall'a dönüşüp kovanın içinde sağ tarafta bulunan makineyi kullanıyorum. Sol taraftaki peteklerin içinden yine bir pençe alıyorum. Yerde ortaya çıkan kapağı açıp Sarah'a geçiyorum ve içine atlıyorum. Şimdi kovanın dışındayım Azteke geçip yukarıdaki ipe doğru tırmanıyorum. Pençeyi kullanıp ipi kesiyorum ve aşağı inip Sarah'a dönüşerek delikten tekrar girerek kovana çıkıyorum. Yere düşen heykel parçasını alıp kaleye geri dönüyorum. Kalede alt tarafta bulunan heykel kalıntısı üzerinde aldığım herşeyi kullanıp, melek heykelini oluşturuyorum. Yine bir portal çıkıyor. Hemen merdivenlerden yukarı çıkıp şimdi açılan kapıdan geçerek portala giriyorum ve son savaşıma hazırlıyorum kendimi.

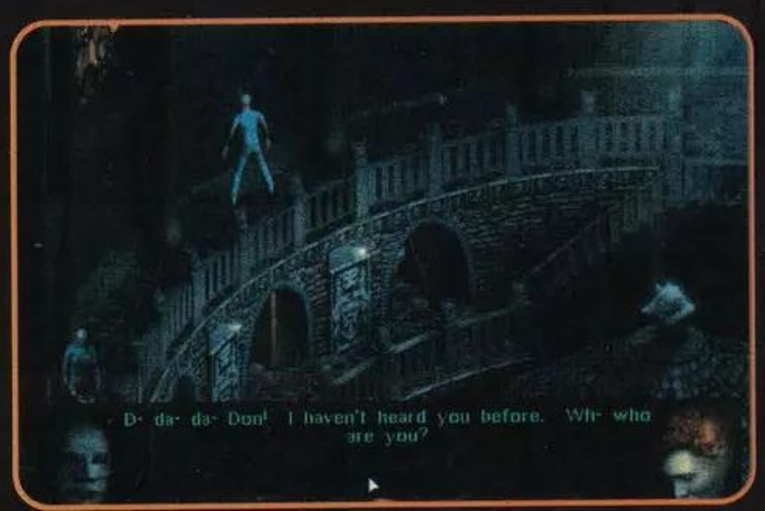
MORGAN'S LAST GAME:

Evet artık can düşmanım hain Morgan ile karşı karşıyayım. Bana son bir oyun hazırlamış. Satranç masasına benzer bir yerdeyim ve tam karşımda ben ne yaparsam taklit eden siyah bir kopyam var. Burada yapmam gereken, sol taraftaki heykellerin ellerinde tuttukları küreleri alıp kırmak. Önce ışıldayan küre hangisi ise ona doğru gidiyorum {sağ taraftan gitmeye başlıyorsunuz}. Yalnız yerde çıkan ve sürekli değişen kara sıvıya dokunmamam gerekiyor. İlk kristalin yanına gelince otomatik olarak alıp yere atıyorum. Kopyamda ben ne yaparsam onu yaptığı için diğer taraftaki küreyi alıp kırıyor. Sırayla 3 küreyi de kırınca hain Morgan'ın hakkından gelmiş oluyorum. Sonra da arkama yaslanıp oyunun bitiş demosunu seyrediyorum güzelce...

Özgür "terelelli" GÜLTEKİN
e-mail: oz@gsmnet.com



FİRMA: ACS GAMES
TÜR: ARCADE ADVENTURE
SİSTEM: Pentium 100, 16 MB RAM, 1 CD 150MB HARDISK
GENEL: %92



Unreal

Bilir misiniz güzel bir cumartesi sabahı yazı yazmanın zorluğunu? Bu arada yanlış anlama olmasın Haziran'ın ikinci haftasının cumartesisi bu. Yoksa hayatta yazılarımı geç verme gibi bir huyum yoktur. Geç vereni sevmem, seveni de bilmem...

Bu ayki ikinci oyunum da Unreal gördüğünüz gibi. Unreal da uzun zamandan beri reklamı yapılan ve beklenilen oyunlardan biri (ydi). İlk olarak şunu belirtmek istiyorum: Eğer Quake II'yi sevmeyip Jedi Knight'I sevdiyseniz bu oyunu seversiniz. Fakat Quake II'yi sevip Jedi Knight'I sevmediyseniz bu oyunu almanızı tavsiye etmem. Ve ikisini de sevdiyseniz bu oyunu alın derim. Şu son iki cümleyi sarf etmemin nedeni ise oyunun Quake II türü 3D Shooter'lardan farklı oluşu. Zaten oyuna ilk başladığınız anda bile bunu hissediyorsunuz. Oyun oynanış bakımından falan Jedi Knight'a daha yakın gözüktü bana. Oyunu multiplayer için ise öneremiyeceğim çünkü bu yanı pek güçlü değil açıkcası. Bazı buglar göze çarpıyor. Epic MegaGames'le yaptığım görüşme sonucunda (yalan) yakında yeni bir patch çıkacağını öğrenmiş bulunuyorum (gerçek).

Demin bahsettiğim gibi oyun Epic MegaGames tarafından yapılmış ve GT Interactive tarafından da pazarlanmış. Epic MegaGames 1991 yılında kurulmuş olan ve daha çok shareware oyunlarıyla ün yapmış olan bir firma. Jill of the Jungle ve özellikle hepimizin bildiği Jazz Jack Rabbit ile büyük satış rakamları yakaladılar. Bu sefer de Unreal ile büyük bir çıkış yapacağa benziyorlar.

Oyunun grafikleri... MüKeMMeL! Cidden uzun zamandan beri bu lafı kullanmamıştım bir oyun için. Işıklandırmalar, gölgelendirmeler ve her türlü efekt kusursuza yakın. Hele bir de 3D hızlandırıcılı ekran kartınız varsa olayı aşıyorsunuz. Oyunun doğal olarak her yerde grafik yönü öne çıkıyor ama seslerinin de grafiklerinden pek bir aşağı kalır yanı yok bence.

Unreal gerçekten de reel olmayan bir ortamda geçiyor. Siz Vortex Rikers adlı bir hapishane-gemide tutsak durumundasınız. Bir süre sonra içinde bulunduğunuz gemi garip bir gezegene düşüyor ve siz de doğal olarak kaçış mode'una geçiyorsunuz. Senaryo çok iyi. Ayrıca oyun sırasındaki atraksiyonlar da cabası. Mesela hemen önünüzde bir arkadaşınızın bedeninin ikiye ayrılmasına veya size bir silahı bulabilmeniz için yardım eden bir Nali'nin yok edilişine tanık olabiliyorsunuz. Oyuna başlamadan önce bir karakter seçme olayı var fakat bu sadece görsel olarak farkediyor. Role Playing falan değil yani. Son zamanlarda çıkan her 3D Shooter'da olduğu gibi bu oyunda da silahlardan ayrı olarak bir inventory'niz var. Oyuna ilk başladığınızda ise hiç bir şeyiniz yok, o da ayrı bir nokta... Quake'de başlayan "use" tuşu koymama modası Unreal'da da var. Herhangi bir düzeneği, kapıyı, asansörü aktif hale getirmek için tek yapmanız gereken düğmenin üzerine gelmek. Tuş dedik bari klavye örtüsünü de gözlerinizin önüne serelim:

Klavye Örtüsü:

Yön tuşları bildiğiniz gibi. Önüm arkam sağım solum (sobe)...

Ctrl: Gelmiş geçmiş bütün Doom/Quake gibinlerde olduğu gibi ateş.

Alt: Strafe olayı... Yan yan gitme yani.

<: Sola strafe

>: Sağa strafe

Space: Zıplama.

Page Up/Down: Aşağı ve yukarı bakma.

Ğ ve P: Inventory'nizde göz gezdirme.

Enter: Inventory'nizdeki seçili item'I kullanma.

Shift: Koşmayı açma kapama.

Pause: Pauz

1,2,3,4,5,6,7,8,9,0: Silah değişimi.

/: Elinizdeki bi sonraki silaha geçme.

-, +: Oyun penceresinin büyüklüğünü değiştirme.

Örtümüzü de serdikten sonra aradan oyunda kullanacağınız silahları da vereyim dedim kendi kendime:

Weapons:

1. Dispersion Pistol: Bu gemideki gardiyanların standart silahı. Yalın haliyle (dilbilgisi de yaptım çaktırmadan) güçsüz olmakla beraber power-up'larıyla beraber bayağı güçlü hale geliyor.

2. AutoMag: Küçük çaplı UZI dicem dilim varmıyor. Önceki silahtan biraz daha güçlü. Yalnız kullanırken dikkat etmeniz gereken şey şarjörünüzde kaç mermi kaldığı. Çünkü burnunuzun dibinde bir Skaarj (örnek canavar) varken şarjör değiştirmek hiç de hoş bir olay değil.

3. Stinger: Aslında bir maden işleme aleti olmakla beraber kendileri ölümcül bir silahtır. Tarydium shardları kullanır mermi olarak.

4. ASMD: Eğer bu silahın çekirdeğindeki sıkıştırılmış enerji bir seferde dışarı bırakılsaydı, çıkan güç bütün bir binayı yoketmeye yeterdi. Yine de tetiğine tek bir dokunuşta çıkan enerji etraftaki bütün canlıları temizlemeye yeter.

5. 8-Ball Launcher: Bu silah born to be wild'lar için diyeyim, siz anlayın. Kendileri roket ve el bombası atmakla beraber, bunları tek veya hepsini aynı anda atabilme

özelliğine sahiptir.

6. Flak Cannon: Cephane olarak metal parçaları kullanan bu silahı küçümsemeyin derim çünkü iyi kullanırsanız çok can yakarsınız (denenmiştir 4, bknz. Geçen ay).

7. Razor Jack: Bu Skaarj silahı dönen hayvani bıçaklar fırlatıyor. Razor'ın jilet anlamına geldiğini de hesaba katarsak diyoruz ki: "Varsa elinde bu silah, götürürsün bir çok can-ı günah.".

8. GESBioRifle: Kendileri Tarydium atıkları kullanırlar ve yerinde duramayan doğası (nea???) onu kuzeni Stinger'dan daha güçlü bir silah haline getirir.

9. Assault Rifle: Doom'un BFG9000'I, Quake'in Thunderbolt'u, Unreal'ın da Assault Rifle'I işte. Özelliklerini söylersek

başka bir şey demeye gerek kalmaz heralde: uzun menzilli, çok güçlü, hedef alışı çok iyi...

10. Mini Gun: Bu da AutoMag'ın kuzeni oluyor düz mantık yürütürsek. Tek (çift galiba ama) farklılığı daha hızlı bir atış gücü ve daha büyük cephane kapasitesine sahip olması.

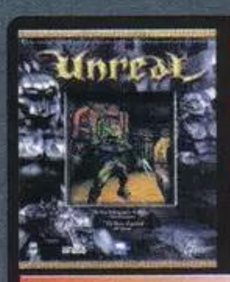
Silahları da geçtik ama oyunda hiç unutulmaması gereken bir de Universal Translator denilen bir faktör var ki dost başına. Size hayati bilgiler, ipuçları ve yararlar sağlıyor. Herhangi bir yerde Translator'un algılayabileceği bir mesajla karşılaştığınızda ekranınızın önünde bir mesaj kutusu çıkacak. Mesajı okumak için F2'ye, işiniz bittiğinizde kapamak içinse yine F2'ye basın. Şaka maka translator deyip geçmeyin çünkü bu mesajları iyi değerlendirir ve anlarsanız oyunda hayatta kalma şansınız da o derecede artar. Benden söylemesi diyorum ve devam ediyorum...

Unreal çok geniş bir alanda vuku buluyor (ho?). Gemide başladığınız oyunda daha sonra düşmüş olduğunuz gezegenin harikalarını görme fırsatını yakalıyorsunuz. Tabi bu fırsatları yakalarken de avlanmamaya dikkat ediniz; çünkü bu harikaların yanı sıra bir çok avcı da bizi beklemekte (şu son cümlede acaip bi kelime oyunu var bulana helal). Unreal'ın diğer güzel bir noktası ise sizi düşünmeye zorlaması. Bu Jedi Knight dışında 3D Shooter'larda çok az görülen bir özellik. Güzel deyince, şu grafik konusuna yeniden değinmek istiyorum: Oyun 3Dfx ile oynandığında inanılmaz, mükemmel, olanaksız, süper, vb grafiklere ulaşıyor. Şu ana kadar yapılmış oyunlar arasında en iyi grafiklere sahip olan oyun diyebilirim

rahatlıkla. Zaten siz de screenshot'ları görünce bana hak vereceksiniz.

Options menüsü çok anlaşılır ve güzel yapılmış. Yalnız normal options'dan başka bir de advanced options kısmı var. Burası adını hakediyor gerçekten çünkü oyunun en ince ayarlarını buradan rahatlıkla (zorlukla?) modifiye edebilirsiniz. Bir de şu controller mevzusuna gelelim...Sanırım çoğunuz oyunu klavye ile oynamayı düşünüyor veya zaten oynamaktasınızdır. Ben burada olaya müdahele ediyor ve size başka bir alternatif getiriyorum: "Mouse". Eğer sol elinizle klavyeyi (yönlendirme ve inventory için), sağ elinizle de mouse'u (nişan alma ve etrafınıza daha rahat göz atabilmek için) kullanmaya alışırsanız sadece klavye kullanmaya göre çok daha büyük rahatlık kazanmış olursunuz. İlk başta alışması zor gözükse de deneyin, farkı farkedeceksiniz. Zaten bu olayı iyi Quake I-II oyuncuları bilirler, onlar yok farzetsin bu kısmı.

Oyunun diğer artı özelliklerinden biri olarak devasa boyutlarda bölümlere sahip olmasını gösterebiliriz. Yani bu demek oluyor ki toplam 40 bölüme yakın olan Unreal ödediğiniz paranın hakkını sonuna kadar veriyor. İsterseniz biraz da habercilik olayına girelim ve yazının sonlarına doğru ilerleyelim. 1999'un ortalarında çıkması beklenen ve Unreal'a oldukça güçlü bir



FİRMA: GT INTERACTIVE

TÜR: ARCADE

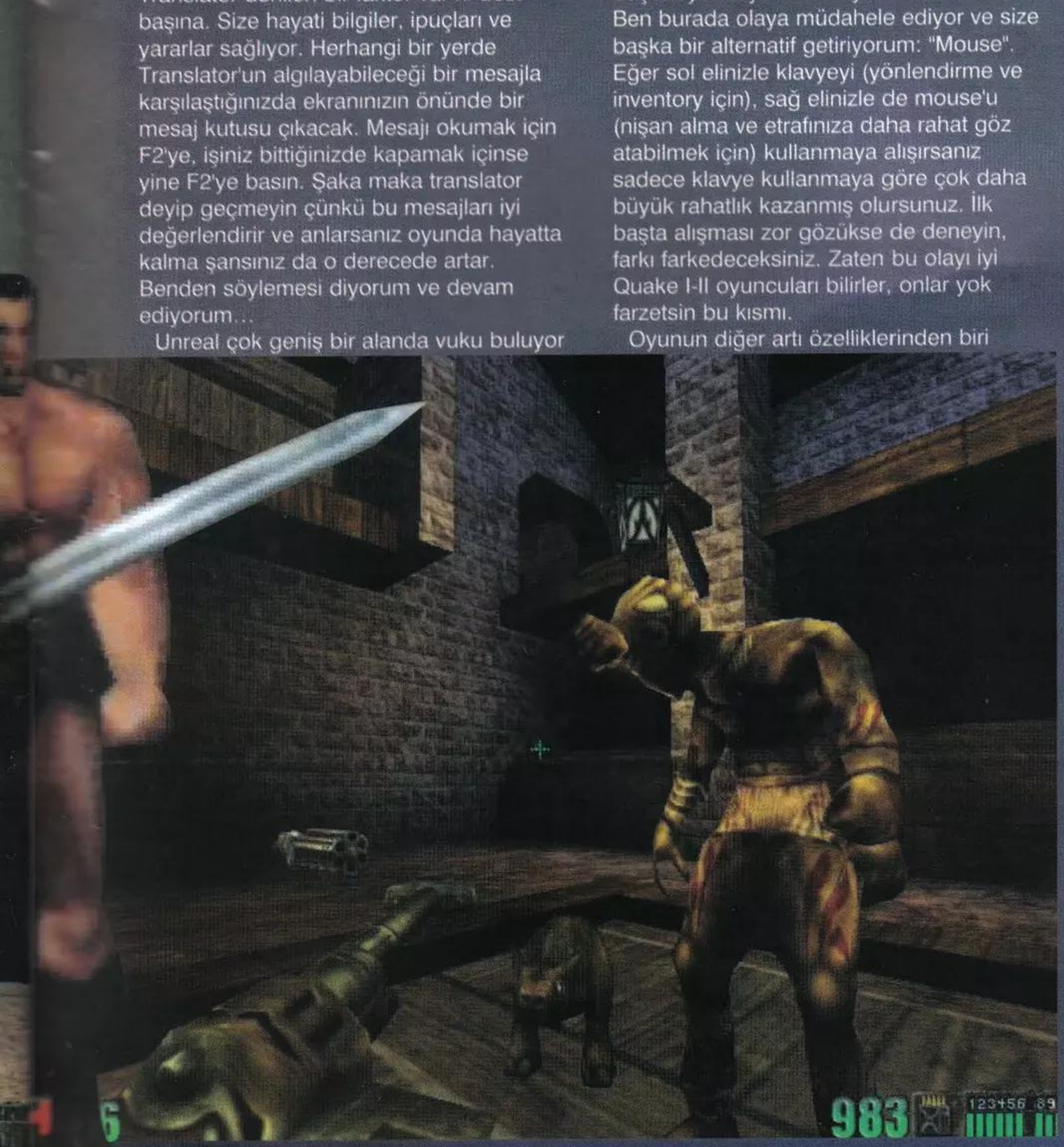
SİSTEM
Pentium 120
16 MB RAM
1 CD 300MB HARDISK

GENEL: %94

rakip olacağı tahmin edilen bir oyun var: Prey. 3D Realms tarafından halen yapılmakta olan oyun çıktığında en komplike 3D engine'e sahip olacak. Sanırım Prey çıktığında isteyeceği minimum konfigurasyonu düşünmek bile istemeyiz(siniz). News'ımızı da verdikten sonra aletinizde (no misunderstandings, please) Unreal'I çalıştırabilecek misiniz bir de ona bakalım. Oyun benim makinamda (P233 MMX, 64Ram, 4MB S3 Virge ekran kartı) tam ekranda tatmin edici bir hızda çalıştı. Çözünürlük ise malesef 640*480'den fazla olmuyor bende (uhu). Firmanın tavsiye ettiği konfigürasyon ise (sıkı durun) PII 300, 128MB Ram, 3Dfx 2! Yani... kem... küm... ee... bu kısaca 2500$ civarında bir meblağ demek oluyor.

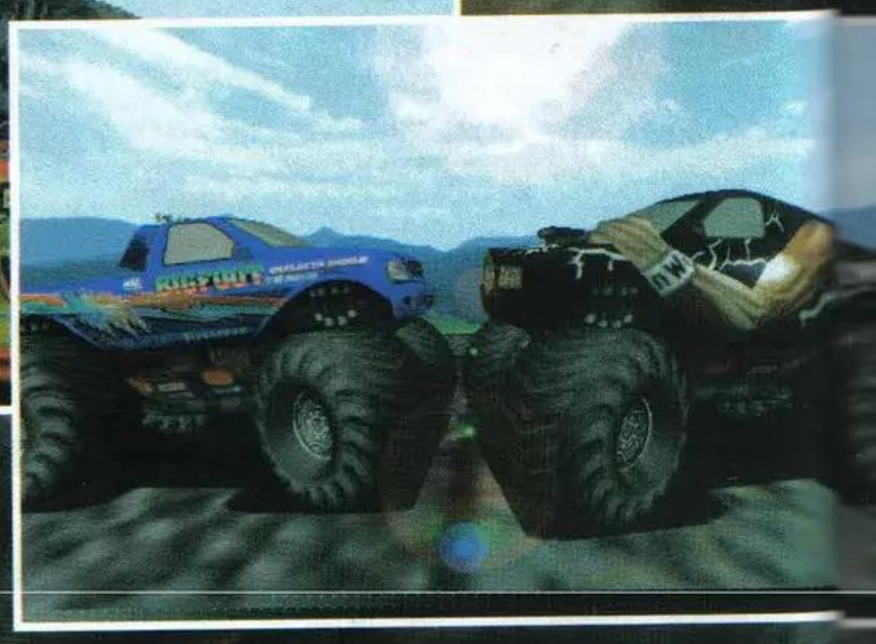
Farkettiğiniz gibi yazının sonuna gelmiş olmaktayız. Ben Unreal'I en azından oyun koleksiyonunuzda bulunması açısından bile alın diyorum. Şimdiden klasik olmaya aday bir oyun. Bazılarının beklediğinin aksine kimseye sataşmıyorum çünkü yazarlık sorumluluğumun bilincindeyim (haha!). Hepinize eğer tatile çıkıyorsanız iyi tatiller, İstanbul'da kalıyorsanız ise klima almak için iyi para biriktirmeler diliyorum...Esen kalın.

☒Can "set" Kantarcı



TANITIM

Monster Truck Madness



Yeni bir yarış oyunuyla daha tekrar merhaba. Yarış oyunlarına değişik bir tat katan Monster Truck Madness, ikincisiyle ve daha önceden "Terminal Velocity" ve bir diğer Microsoft işbirliği sonucu çıkmıı ilk Windows'95 oyunu olan Fury 3 ve türevleri ile (haftaya bugün integral bütünlemem var) adını iyice duyuran Terminal Reality firması (duymadıysanız bu sizin sorununuz) dev tekerli kamyonetlerin yarışı ile tekrar karşınızda. Yeni oyun ilk bölümün bir kaç ekle yeniden sunulmuş hali gibi. Tabii bunlar arasında daha güzel multiplayer seçeneği (ben de multiplayer modasına taktım yaa) de var haliyle. Neyse, buna sonra değineceğim.

Bu oyunu son anda yetiştirmem gerektiği için kusurlarımı ve hatalarım ve dahi eksiklerimi bağışlarsınız umarım (GameShow okuyucusu bağışlayıcıdır :P) diyerek yazıma başlıyorum (demin başlamadım sanki!). Oyun daha önce Pod, MegaRace, Whiplash, Carmageddon vs. tipi aksiyon yüklü atari salonu türünde yarış oyunlarını oynayıp beğenenler için biçilmiş kaftan. Şu sıralar da bildiğim kadarıyla iyi bir rakibi de olmayan (yarış oyunu zebil gibi de monster truck yarışı yok) oyun, türün severleri tarafından kısa sürede benimsendi. İlk bölümü de ilgi gören MTM2, sessiz sedasız geldi (darısı AOE2'nin başına). Geldi ama 3D kart desteği, 17 farklı araç, 12 yeni pist ve çok güzel bir multiplayer seçeneği ile karşınızda. Bunları sonra anlatacağım.

Önce biraz araçlardan bahsedeyim. Genelde pek performans farkı olmayan ve arazi araçlarının dev traktör tekerleriyle (ya da her neyse) çalışacak şekilde modifiye edilmesiyle yaratılan güzel araçlarla yarışıyorsunuz. Bunlara biz halk arasında "bikfut" deriz. Bu aslında en meşhur "Monster Truck"ın adıdır. Bunun gibi pek çok kamyonun kendine has ve görünümleriyle özdeş isimleri vardır. İşte oyunun 17 aracından 11'i tamamen gerçek hayattaki orijinallerine sadık kalınarak oyuna aktarılmış. Özellikle 3D kart ile oynandığı zaman (Monster I/II ya da Matrox M3D önerilir) yansımalar vs. müthiş etkileyici olabiliyor. Ama gerçek hayattaki araba ezme vs. aktarılmamış. Yani bunu oyunun hanesine bir eksi puan olarak geçiyorum (sen git monster truck oyunu yap sonra da araba ezdirme!!!). Fakat oyunu araba hasarını açık oynarsanız son derece güzel ezilmeler ve hatta kırılmalar sizi bekliyor. Bunlar da oldukça gerçekçi. Bir diğer sürpriz ise dünya güreş federasyonuna bağlı dövüşçülerden (WWF - halk dili ile amerikan güreşi, pankreas) Hulk Hogan, Sting, Hitman,Outsiders vs. baz alınarak hazırlanmış ve monster truck güreşi sırasında kullanılan etkileyici araçlara da yer verilmiş olması. Özellikle oyunda da kuvvetli bir araç olan "The Outsiders" baz alınarak hazırlanmış

MONSTER TRUCK MADNESS2

ve monster truck güreşi sırasında kullanılan etkileyici araçlara da yer verilmiş olması. Özellikle oyunda da kuvvetli bir araç olan "The Outsiders" benim yarış favorim.

Oyuna girince hemen adımızı yazıp aracımızı seçtikten sonra (tabii ki The Outsiders) yarış menüsüne giriyorsunuz. Burada garage seçeneğiyle arabanızın ayarlarıyla oynayabilirsiniz. Bunlar:

Tire Cut: Derin, Normal ve Az Derin olarak üç seçenek var. Bu tamamen yol tutuşunu etkileyen bir faktör. Tabii ki haliyle devrilmeleri ve maksimum sürati de etkiliyor. Bence derin kalabilir. Zaten hız ve akselerasyona pek ihtiyaç duymuyorsunuz.

Transfer Gear: Bu ise vites sisteminin daha fazla hız mı yoksa daha yüksek hızlanma mı sağlayacağını belirlemenize yarıyor. Dediğim gibi, ikisi de pek önemli olmadığı için size ben akselerasyon için çubuğu sağa çekin derim (hö?).

Suspension: Eh yani bu da amortisör sertliği diycem siz de biliyorduk diyeceksiniz. E zaten ben de bu yazıyı boşuna yazıyormuşum gibi bir hisse kapılmıştım zaten.

Buradaki ayarları da yaptıktan sonra oyuna başlamak için bir de pist gerekiyor. Pistler üç tip. Birincisi birkaç tur atacağınız "Circuit Race" türü pistler. Bunların yanında bir de durmadan ilerlediğiniz pistler var. Bunlar ise "Rally Race" olarak geçiyor. Bu iki pistte yarışırken önemli olan nokta checkpointlerin altından geçmek. Eğer geçmezseniz dönün tekrar geçin çünkü onlarsız yarış bitmiyor. Bir diğer pist türü ise sadece multiplayer için geçerli olan summit rumble. Bunda amaç bir sürü insanla bir yerde kapışmak ve kapışırken tepede uzun süre durup, durdukça puan toplamak. Böylece "King of the Hill" olmak mümkün.

Pistlere gelince:

Farm Road 29: Çiftliklerin ineklerin arasında çayır çimen üstünde trenlere dikkat ederek gidilmesi gereken bol hoplamalı zıplamalı atlamalı keyifli kolay ve kısa bir pist.

The Heights: Tepelerde tahminimce bolca kızılderili anıtına bakarak yine adet olduğu üzere bol atlamalı hoplamalı zıplamalı bir şekilde daha zor bir pist.

The Graveyard: Mezardaki ölmüşlerinizi hatırlatacak bu pist oldukça gotik bir müzikle birlikte atmosferi tutturmuş gözüktü bana. Yeraltından geçerken önünüze çıkan tabutlara dikkat edersiniz (di mi?).

The Scrapyard Run: Hurdalık olarak yorumladığım ıssız bir ortamda binaya ve arabaya göz atarak geçmenizi öneririm ben. Oldukça güzel bir pist. Biraz engebesi var.

Crazy'98: Windows98 kullanacak insanlara verilen ad olacağını tahmin ediyorum. Bir sürü dozer ve ekskavatör ile aynı ortamdasınız. Bazen tali yol daha akıl karı olabiliyor. Manzara fena değil.

Sidewinder Canyon: Wahşi batının meşhur kanyonlarından bir değil ama oldukça yükseklerde, tepelerde, kayalık arazide yarışmak için doğru tercih. Bu arada bu bikfutlar düz duvara tırmanıyorlar, bilmem farkettiniz mi?

Voodoo Island: Aklıma birden monkey island serisi geldi. Bilmem nedendir? Bu pist tropik bir adada güzel ve zaman zaman tuzaklarla dolu bir pist. Özellikle kurukafa gördüğünüzde durun ve ilerlemeden önce bir kez daha düşünün.

The Excavation: Doğa manzaraları arasında keyifli ve bence beğenilebilecek pistlerden biri. Zaten genelde pistler güzel ve kolay ve hatta zevkli diyebilirim bu arada.

Tinhorn Junction: Bu da oyunun değişik ortamlarından biri. Petrol kuyuları ve petrol çıkarma makinalarının arasında dolaşıyorsunuz.

Breakneck Ridge: Valla şu an için yorum yapamayacağım bir pist. Ama çok engebeli diyebilirim. Bu da neden "boyun kırma" bölgesi dediklerini açıklıyor herhalde.

Tumbleweed Flats: Nerede ucubik isim varsa hemen kullanmışlar. Burasıda bizim coğrafyacıların ova tabir ettikleri türden düzlük bir pist. Git gidebildiğin yere türünden bir yarış.

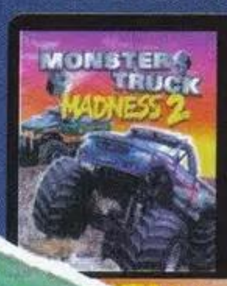
Arena Summit, Pyramid Summit ve Hypercube Summit: Oyuna çeşit olsun diye üç tane multiplayer arena koymuşlar. Bunun amacı, yukarıda da bahsettiğim gibi diğer araçları iterek tepede en uzun süre kalmayı başarmak.

Benim "all-time" favorim "The Outsiders".

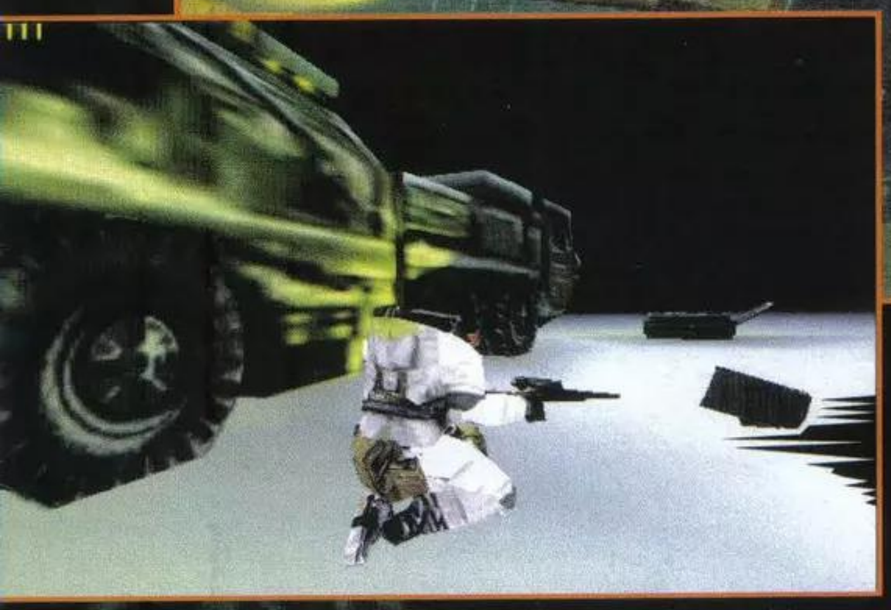
Evet yarışacağınız pisti de seçtikten sonra sırada hava şartını seçmek var. Aydınlık, bulutlu, sisli, yoğun sisli, karlı, yağmurlu, sabahın körü (dusk oluyor ki bu da yeni moda oldu oyunlarda) ve gecenin dışında bir de son seçenek var. Onu seçerseniz resmen körebe oynar gibi ne pist ne de yolu görmeden sadece ışığın aydınlattığı bir yeri görerek yarışıyorsunuz. Hava şartını da seçtikten sonra sıra geldi yarışa. Elbette bir Lotus (hey gidi günler hey) tarzı bir turnuva beklemeniz, hele de bu yeni oyunlardan beklemeniz tam bir hataydı. Her pistte kafanıza estikçe yarışıp stres atacaksınız. Tabii oyundaki grafik efektlerine diyecek yok. Her yeni oyunda adet olduğu üzere 3D hızlandırıcı bu oyun için de bir şart. Oyunun yapay zekası ise beni oldukça şaşırttı. Özellikle zorluk derecesini biraz normale çekince oyunda bilgisayar size pek acımıyor. Ayrıca insancıl hatalar olan viraja hızlı girip devrilme gibi basit hataları da zaman zaman yapabiliyor. Bu açıdan oldukça hoşuma gitti. Pistler bol hoplamalı zıplamalı olduğu için de bayağı neşeli geçen yarışlarda eğlenmemek elde değil. Sunucu da sizi zaman zaman gaza getiriyor ve hırslandırıyor (en azından beni...).

Microsoft oyun piyasasına ilk girdiği zamandaki acemi yatırımlarını atlatmış gözüküyor. Close Combat, AOE, MTM serisi ve yakında gelecek (belki çoktan gelmiştir) Cart Precision Racing ile iyi prodüksiyonlara imza atmaya başladı. Oyunun şu son model yüz küsur dolarlık "MS-SideWinder ForceFeedBack Pro" destekli olduğunu da söyledikten sonra, sonumuzun inşallah hayır olacağını umarak yazıma son veriyorum. Bir solukta yazdım, bir solukta bitmeyen oyunlar oynamanız dileğiyle.

☒Burak "evilone@gsmnet.com" Bayburtlu



FİRMA: MICROSOFT (BSA RULLAZ!)
TÜR: ARABA YARIŞI
SİSTEM: Pentium 133, 16 MB RAM, 1 CD 70 MB HARDISK
%89



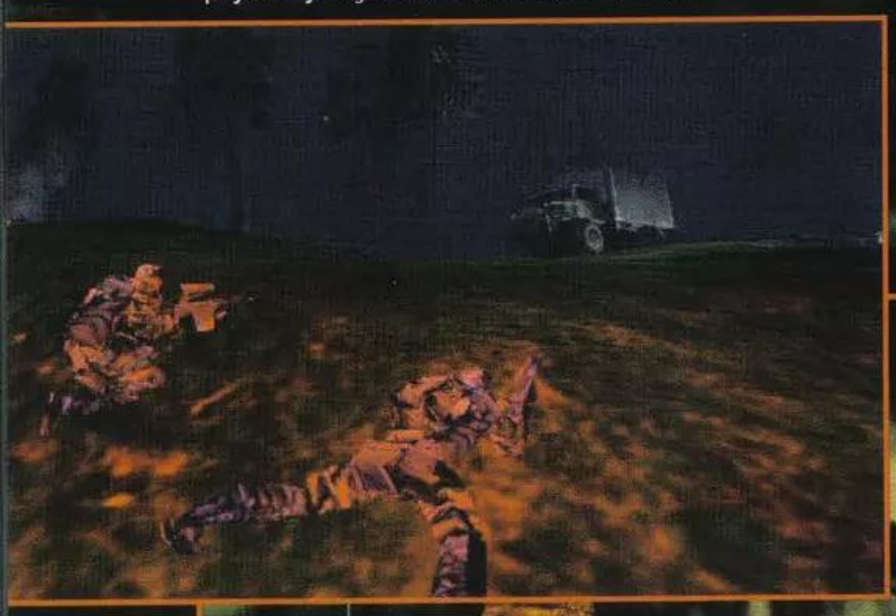
Güzel günlerin ardından, eski anılarımı unutmaya mecburum. Çok uzak bir ülkede, ailemden uzakta, sonumun ne olacağını bile bilmeden verilen görevleri yerine getirmeye çalışıyorum. Bizimle aynı kaderi paylaşan dostlarla tanıştık burada, birbirimize moral verip cesaretlendik, düşmana korkusuzca saldırdık. Bu gecede Rusya'ya gidiyoruz, general orada bir takım hareketlenmeler olduğunu ve henüz ne olduğunu anlayamadığımız bir şeyin ordu içindeki iletişim aletlerini bozduğunu söyledi. Şu an seninle ve memlekette geçirdiğim duygu dolu günlerden başka bir şey düşünemiyorum. Sana yazdığım bu mektup son olacak belkide; yada sana ulaşmayacak bile, her şeye rağmen geri dönüşümü kutlayacağımız günü hayal ediyorum. Ümitler en kolay yazabildiğim kelimeler işte…..

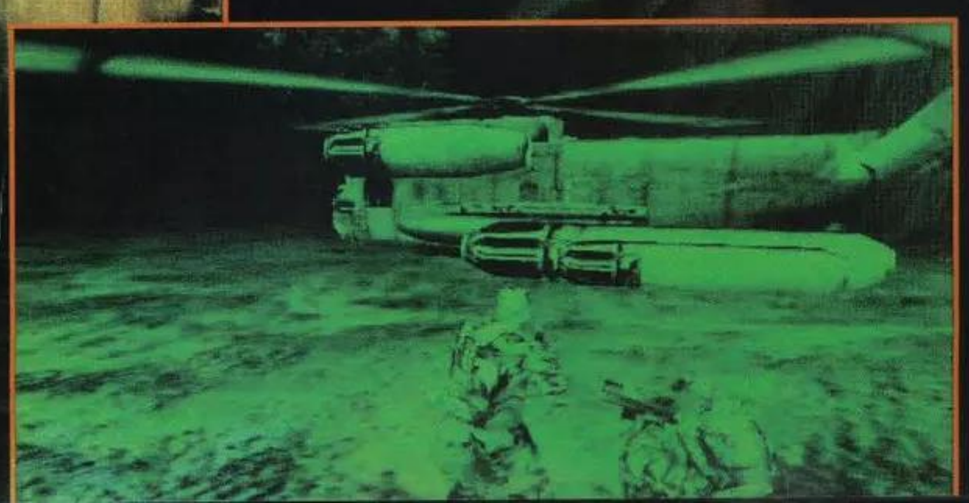
Sıcak bir yaz gecesi Spec Ops'u ilk oynayışımdan sonra kafamdan geçen düşüncelerdi bunlar. Macera dolu action oyunlarından sıkılmaya başladım artık. Önüme gelen düşmanla çarpışıp yok etmeye şartlanmak istiyorum, bir ara Time Commando'da yakalamıştım bu gizli kalmış isteğimi. Adventure özelliklerini taşısa da bilgisayar başından kalkmayarak oynadığım bir oyundu. Shoot-em-up artı action türünü fazlasıyla yansıtabildiği için sevmiştim belkide. Bu tür iddalı bir oyunun piyasaya çıkmasını uzun süredir bekliyordum. Patron bana yazdıracağı oyunları özenle seçiyor (!) sanırım, şöyle ismi daha önce hiç duyulmamış, garip isimli genç yetenekleri anında keşfedip bana yolluyor. Tabi bazen bu genç yetenekler işe yaramaz çıkıp evde ayna yada arabada aksesuar görevi üstleniyorlar. Bu ayda Spec Ops'u yazmaya çalışıcam, yapımcı firmamız Zombie Int. ve de Ripcord.

Oyunda zamanla sınırlı görevleri kendi seçtiğimiz özellikteki iki komandoyla bitirmeye çalışıyoruz. Spec Ops ilerledikçe zorlaşan toplam beş bölümden oluşuyor, tabi bu bölümlerin içinde üç adet bitirilmeyi bekleyen görevde var (Kuzey Kore'de dört görev var o ayrı). Oyundaki menüler az, ulaşmak oldukça kolay ve anlaşılabilir olduğu için açıklamaya gerek görmüyorum. Spec Ops'a ilk başladığımız zaman güzel bir demo bizi karşılıyor, müziğinde etkisiyle iyice havaya girildikten sonra ilk menü beliriyor. Options'da sadece grafik ve ses ayarı var, ekran çözünürlüğü değiştirilemiyor bilgisayarınızın özelliklerine göre sabit kalıyor. Private (Özel), Corporal (Onbaşı), Sergeant (Çavuş) ile zorluk derecesini seçiyoruz ve ranger yani komandolarımızı belirledikten sonra anne yada ablamızın makyaj çantasını yürütüyoruz, yüzümüzü siyaha boyayıp babamızın kravatından (yeşil renkli olsun ama) bir parça koparıp kafamıza bağladıktan sonra oyuna başlıyoruz, odadaki ışıklarıda kapatırsanız heyecan artar. Ranger seçiminde Rifleman, Grenadier ve Machine Gunner özelliklerine sahip olan iki kişiyi seçmek gerekiyor. Patlayıcı ile ilgili bölümlerde taşıdığı M203 Grenade Launcher sayesinde Grenadier seçmenizi tavsiye ediyorum yoksa Frag Granadeler ile hedefe ulaşmak zor oluyor. Çok sayıda düşmanın olduğu bölümlerde ise Machine Gunner seçip M249 Automatic Weaponla düşmanı delmekte oldukça eğlenceli oluyor (delirmeye başladım). Her bölümün başında durum (situation), görev (mission) ve görevi bitirmek için yapılması gerekenlerin (execution) bulunduğu bir ekran çıkıyor. Oyundaki tuşlara ulaşmak oldukça kolay, oyun içinde F1 tuşuna basarak bütün tuşları görebilirsiniz.

Sniper Mode: 'X' tuşuna basılı tutarak geçebilirsiniz. Hedefi yakınlaştırdığı için çok rahat şekilde nişan alma üstünlüğü sağlıyor, beyaz noktayla nişan aldıktan sonra 'A' ve de 'Z' tuşlarıyla yerinizi belirleyip ateş açın.

Training Mode: 'T' tuşuna basarsanız görevi keşif amaçlı, zaman sınırı olmadan oynayabilirsiniz. Her bölümün başında çevre koşullarını denetleme, haritayı öğrenme amacıyla uygulanabilir. '[' ve ']' tuşları ise inventorydeki eşyaları seçmeye yarıyor. Inventoryde bulunan eşyalardan GPS: Yön belirlemek, hangi yönde ilerlendiğini öğrenmek için. Satcom Radio: Generallerle iletişim kurmak yada görev tamamlandığında haber vermek için kullanılıyor. Bütün düşmanı öldürdünüz, her yer yanıyor, yaralılar yerlerde yatıyor ve siz tüm istenileni yerine getirmişken bir bakıyorsunuz bölüm bitmemiş zaman ilerliyor, işte bu durumda yapmanız gereken inventoryden Satcom Radioyu seçmek. Night Vision Goggles: Gece görevlerinde etrafı daha iyi görmek için, kullanıldığı zaman ekran yeşil renk alıyor ve görüş mesafesi artıyor. Frag Granade: Buda öldürdüğünüz düşmanların içinden çıkan hasar gücü fazla olmayan el bombası. Medkit: Yardım çantanız, yaralarınızın tuzu aman yani ilacı, bunuda düşman karargahlarından yada düşmanların üzerinde bulabilirsiniz. Spec Opsda iki kişiyi yönettiğimiz için Buddy System adı verilen teknoloji kullanılmış, bu sistem sayesinde emrimizdeki komandoyla iletişim kurmak, destek ve ateş gücü sağlayıp emirler vermek mümkün. 'End'-Follow Me! tuşuyla emrinizdeki Ranger-2'ye sizi takip etmesini söylersiniz. Yukarıda Follow Me! Yazısı gözükücek ve ranger sizle beraber hareket etmeye başlayacak. 'Delete'- Fire Them Up! komutunu verdiğinizde ranger en yakın düşmana ateş açmaya başlayacak, aynı zamanda hızlı koşup uzaklaşmaya çalıştığınızda sizi takip edecektir. 'Page Down'-Hold Up! ise rangerın olduğu yerde kalmasını ve durduğu yerden düşmana ateş açması için. 'Home'-Move Up! komutu ise rangerın size iyice yaklaşmasını, beraber hareket etmesini sağlar. Rangerları değişmek istediğinizde 'Tab' tuşunu kullanabilirsniz. Spec Ops'da her yeni bölüme geçtiğinizde rangerların silah ve eşyaları görevlere uygun olarak değişiyor. Aynı zamanda düşmanın üzerinden yardım çantası, silah, şarjör-kurşun ve patlayıcıda alabilirsiniz (tabi işini bitirdikten sonra). Spec Ops'da Rambo benzeri bir karakteri





SPEC OPS

yönlendirsek de emrimizdeki rangerın büyük çatışmaların çoğunun sonunda bizi yanlız bırakmasıda sinirleri oldukça bozuyor ama oyun yinede devam ediyor.

Buraya kadar yazıyı okudunuz, şöyle bir resimlere baktınız, herşey yolunda dediniz hatta istediğim oyunu buldum diye düşünmeye başladınız belkide ama Spec Ops çalışmak için 3D karta ihtiyaç duyuyor, diğer oyunlardaki gibi sadece destek vermiyor yani. Lanet olası 3DFx belası uzak dur benden yeşil para hırsızı, burda da mı buldun beni diyenler takımına giriyorsanız anında Kamer'i arayarak oldukça uygun hale gelen fiyatlardan kendinize güzel bir 3D kart alabilirsiniz (ekmek parası reklam almak zorundayız). Eğer Voodoo 2 özellikli 3D kartınız varsa oyunu install ederken Glide 2.43 driverlarını kurmayın. Spec Ops sırasıyla Rusya, Kuzey Kore, Kolombiya, Honduras ve de Afganistanda geçiyor. Scud füzesi üreten fabrikayı havaya uçurmak, Afganistandaki insanları kurtarmak, Kolombiyada nehir görevleri eğlenceyi arttıracak. Her bölümde yapılması gereken görevler bulunuyor. Oyundaki ana görevi tamamlamak için bir kaç görevi atlayabilirsiniz. Oyundaki grafikler gerçekten çok güzel ve detaylı bu sayede oyunda gerçeklik sağlanmış. Karanlıkta ilerlerken atılan bir el bombası etrafı aydınlatabiliyor, yollarda kamyonların bıraktığı lastik izleri bile düşünülmüş. Askerler vuruldukları zaman yerde bir süre sürünüyor ve o haldeyken bile sizi vurmaya çalışıyor. Yapay zeka normal seviyede, düşman salak gibi ayakta durarak önünüze atlayabilirken grup halinde ağaçların arkasından ateş de açabiliyor.

Beğenmediğim tek yön kurşunların kırmızı çizgiler halinde gözükmesi.

Ses ve müzik oyunun havasına uygun düzeyde, Panasonic ve BMG tarafından hazırlanmış. karanlık bir ormanda yürürken basılan bir ağaç dalının sesi bile oyuna yansıtılmış, efektler tamamen gerçeğe uygun. Silahtan çıkan kurşun sesleri (özellikle otomatik), el bombasının patlaması, düşmanın çığlıkları ile iyice hava sokuyor. Düşman ses ve efektlerinde tamamen kendi ülkelerinin dili kullanılmış. Rusyada askerler rusça bağırıyorlar mesela. Grafik ve sesler bu yönlerden oldukça başarılı sizi takip eden rangerın ayak sesleri, düşmanların kendi aralarındaki konuşmaları, Hondurasda tropikal ormanlardaki sesleri ve Kuzey Korenin karlı dağlarındaki rüzgar uğultusunu dinlerken komandoların yaşadıklarını daha iyi anlayacaksınız.

Oyunun aksayan tek kötü yönü ise plan kurarak saldırı yapılamaması, yani oyunda tam anlamıyla 'kayaların arkasına saklanıp düşmanı izleyeyim, zayıf yönünü bulup saldırıya geçiyim' anlayışı bulunmaması. Siz bir ağaç ya da aracın arkasına siper almış durumdayken düşmana ateş açamazken, aynı durumdaki düşman sizi görüp saldırabiliyor. Oyunda nereye gideceğinizi gösteren ayrıntılı bir haritada bulunmuyor sadece GPS hangi yöne doğru ilerlediğinizi gösteriyor. Ayrıca Night Vision modundayken rangerınızı ve düşmanınızı ayırt edemiyorsunuz. Bu durumda istemeyerekde olsa rangerınızı yaralayabiliyorsunuz. Rangerın kolay ölmeside bir diğer eksi puan. Tam el bombası atarken bir bakıyorsunuz rangerınız bombanın durduğu yerde size el sallıyor yada tepe tırmanışlarında aşağı düşüp anında ölebiliyor. Neyseki ranger öldüğü zaman oyun bitmiyor, rangerları belirli aralıklarla değiştirmek ('Tab' tuşuyla) bu sorunu engelliyor. Sonuçta askeri stilde olan bu action oyunu benden geçer not aldı. Spec Ops denenme aşamasındayken emekli bir komandonun fikirlerinin alınması ve orjinal unit ve silahların oyuna yansıtılması dikkatimi çekti. Emekli bir komandonun bile gerçekçi bulduğu Spec Ops benim gibi action severleri, askeri oyun ve stratejik özelliklere ilgi duyanları ve bu tip oyunlarda gerçeklik arayanları memnun edecek. Quake 2 ile hiçbir benzerliği olmayan bir action geldi sonunda ama hala oynanabirlikte çeşitli sorunlar bulunuyor. Harita eksikliği, emrimizdeki rangerın verimsizliği, klavyedeki tuşların isteğe bağlı modifike edilememesi ve plan kurularak saldırı yapılamaması en büyük eksiklikler. Spec Ops'un sitesinde dolaşırken klavyedeki tuşları değiştiren ve ağaç, kaya, ya da araçların arkasına saklanıldığında düşmanın sizi görmesini engelleyen patchin çıkarıldığını gördüm, hemen çekip oynadım ve oynanabirlikte ilerlemeler olduğunu gördüm.Patchi bulamazsanız bana mail atın. Bana yorumlarını gönderen, sorular sorarak beni yanlız bırakmayan tüm dostlara saygılarımı gönderir desteklerinin devamının katlanarak artmasını beklerim. Yazım burda sona eriyor gelecek ay yeni görevlerde buluşana kadar kendinize süper bakın komandolar, yaz boyunca görüşmek üzere GameShow'da kalın…

☒Emir'General Şövalye'Turan
emir98@yahoo.com

FİRMA: ZOMBIE INTERACTIVE
TÜR: DOOM GIBIN
SİSTEM: Pentium 133 + 3D ACC. CARD
16MB RAM
1 CD 50MB HARDISK
GENEL: %81

ULTIMATE RACE PRO

Sıcak günlere ve siz oyunseverlere tekrar merhaba. Siz bu yazıyı okurken okullar çoktan kapanmış, finaller ve hatta bütünlemeler bitmiş, yazın sıcağından gaza gelip bir de tatil yapıp dönmüş olmalısınız. Ama biz bu sene de İstanbul'da havaların ve ortamın çok güzel olması sebebiyle (züğürt tesellisi) buradayız. Aman canım Bodrum'muş, Marmaris' miş... Hmpf.. Bize ne? Ne yani bütün hatunlar orada mı? Yok canım biz napalım hatunu (!)?. Hem bizim bir sürü oynayacak oyunumuz, hazırlanacak sayfamız var... Ne zevkli di mi? Bekleriz... Yani gelirken bi de light-cola olursa hiç fena olmaz hani...

Neyse, biz oyuna dönelim (yani akalım... şu anda erimiş durumdayım da). Oyun adı üstünde yarış oyunu. Peki oyunun adındaki "@" işareti dikkatinizi hiç çekmiş miydi ? Yok canım... İnternet'le ne alakası olabilir ki(?). Oyunun grafiklerine bakıp da "Oh be... güzel grafikli bir yarış oyunum oldu... Gideyim de yarışayım" diye düşündünüz di mi? İnsanlar sık sık yanılırlar... Yani tek başınıza ya da tek bir pistte bir kaç rakibe karşı yarışmayı düşündüyseniz (yani turnuva yok!) doğru düşündünüz. Şu anda "bir yarış oyununda nasıl turnuva olmaz?" diye düşünüyor olmalısınız. Evet yok. Bir sürü değişik özellikte araba, bir kaç pist (çok fazla değil ve çoğu birbirinin aynı) var ama turnuva yok. Gerçi herhangi bir zorluk derecesinde bütün pistlerde birinci gelirseniz size büyük kupayı veriyor ama bu pek bir turnuvanın yerini alamıyor.

Oyundaki bu eksik (bence) oyunun multiplayer bir oyun olarak tasarlanmasından kaynaklanıyor. Yani daha önce "X-Wing vs. TIE Fighter"da insanlar aynı tuzağa düşmüşlerdi. Oyunda senaryo yoktu ve multiplayer oynanmak üzere tasarlanmıştı. Hatta örjinal kutuda alanlara bir de multiplayer CD' si veriliyordu. İşte bu oyun da adından da malum olacağı üzere "Ultim@te Race Pro" ve İnternet üzerinden çok-oyunculu oynanmak üzere tasarlanmış ve bir turnuva içermiyor. Zaten pist sayısı da çok fazla değil ve bir NFS2 ile kıyaslayınca yanına bile yaklaşamıyor.

Gelelim bir ön tanıtıma. Kullanılan grafiklerin kalitesi ve özellikle hızı (yani bu kaliteye bu hız) müthiş. Tam bir programlama harikası. Arabalardaki yansımalar, ışık hüzmeleri, duman efektleri... Ve bütün bunlar o milletin küçümsediği ve artık çoğu makinada olan S3 Virge/DX ekran kartlarında bile Direct3D ile oldukça güzel çalışıyor (düşük çözünürlükte) ve 3Dfx oyunlarını grafik açıdan aratmıyor. Dediğim gibi bir de afedersiniz "merkep" gibi hızlı çalışıyor (terbiyeli yazar tribi). Seslere değinmek gerekirse, benim pek hoşuma gitmedi. Yani bu tür bir yarış oyununda daha çok müzik olması gerekirdi bence. Ayrıca efektler de müziğin arkasında adeta yok oluyor.

Oyun kurulumu tamamlayınca çıkan menüden play diyerek oyuna giriyoruz. Karşımıza gelen güzel demodan sonra ana mönü (TDK İmla Kılavuzuna göre doğru yazım "mönü" imiş) ile karşılaşıyoruz. Sol üstteki kronometre resmi zamana karşı yarışıp kendiniz geliştirmeye yarıyor. Hemen yanındaki ikonla bilgisayarla yarışabiliyorsunuz. Sağ taraftaki iki bilgisayar ise tahmin ettiğiniz gibi çok-oyunculu oyun. **Choose Car** ile araba seçebiliyor, **Customize Controls** ikonu ile tuşları ve kontrolleri değiştirebiliyorsunuz ve **Tune The Display** ile oyunun grafik detaylarına hükmediyorsunuz. Alttaki demo ve auto demo ile yarış izleyebilir, **Replay** ile de kaydettiğiniz bir yarışı tekrar izleyebilirsiniz. Kolayca yarışa geçmek için hemen **Play Vs. CPU** diyerek bilgisayara karşı yarışı seçiyoruz ve pist seçme ekranından önce pist seçiyoruz. Sonra kaç tur yarışmak istediğimizi belirleyip **"Best Path"** seçeneğini aktif hale getiriyoruz. Bu sayede optimum ve takip edilmesi gereken yolu gösteren çizgiyi açıyorsunuz. Bunu yarışta takip ederseniz iyi zamanlar elde edebilirsiniz. Neyse, keyfinize göre aydınlık (day), kuşluk vakti (dusk'tı galiba) ya da gece (night) seçebiliyorsunuz. Ya da oyun seçtiğiniz piste göre kendi hava koşullarını ayarlıyor (fırtınalı gece ya da yağmurlu gün olabilir). Daha sonra adınızı girip yüksek "grip" seçeneği olan bir araba seçerek yarışa girin (tuşları default olarak kullanın). Yarışlarda başlangıçta otomatik vitesi öneririm. Tabi ilerde keyfinize göre manual de kullanabilirsiniz. Yarış ekranında ise kaçıncı turda olduğunuz, sıranız (sağ altta), motor devir göstergesi (üstte ortada), pist haritası, sizin ve rakiplerinizin zamanları yer alıyor.

Oyundaki kontrolleri ayarlamak isterseniz ana mönüde customize controls ikonuna basacaksınız. Çıkan ekranda üç büyük resim var. Bunlardan birincisi "oyun cıbığı", ikincisi "tuş dahımı" ve üçüncüsü de karma. Altta ise hızlanma, yavaşlama, vites değiştirme vb. tuşlar var. Onları kafanıza göre değiştirebilirsiniz. Ayrıca bir de "duyarlılık ayargacı" var ki o da haliyle klavyenin ya da oyun çubuğunun ne kadar hassas olacağını belirlemek için kullanılıyor.

Oyunun grafikleriyle ilgili ayarlar için ise **Tune the Display** ile grafik ayarlarına giriyorsunuz. **Shadow Level** oyundaki gölgelerin miktarını, **Detail Level** ise oyunun ne kadar önceden grafikleri çizmeye başlayacağını belirlemek için. Sağdaki seçeneklerden ne kadarı açıksa oyun o kadar yavaşlıyor. Yalnız letter box (oyun ekranını daraltıyor) ve **Flat** (kaplama grafiklerini kapatıyor) hızlanmayı sağlıyor. Ayrıca:

Skid Marks: Fren yaptığınız yerlere tekerlek iz bırakıyor.

Debris Effects: Işık hüzmeleri oyuna gerçekçilik katıyor.

Sparks: Valla toz mudur nedir anlayamadım... Ama güzel bir ektir mutlaka.

Reflections: Arabaların camlarındaki yansımaları açıp-kapamak.

Gouraud: Bir çeşit aydınlatma efekti. Yavaşlatır ama oyuna gerçekçilik kattığı kesin.

Z-Buffer: Z yani üçüncü boyutu çizmek için kullanılan buffer'ı açar kapatır. Sizin ekran kartı destekliyorsa mutlaka açın.

Sıra grafik modu seçmede. Kartlardan 3Dfx Chipset, PowerVR Chipset (Matrox M3D) doğrudan, Direct3D desteği olup da bu standartlara uymayan kartlar da Direct3D ile destekleniyor. Ayrıca düz ekran kartı olanlar ya da kartıyla ilgili problem yaşayanlar için düz mod var. Ekran çözünürlükleri ekran kartının hafızasına bağlı ve "No 3D" seçiliyse x2 yazan çözünürlükler daha yüksek hız (ve yanında daha düşük grafik kalitesi) veriyor. Ayrıca bir de otomatik detay ayarı yapan bir çubuk da mevcut. Onu kaydırarak 50 fps'ye kadar çıkabiliyorsunuz (tabi grafiklerden ödün vererek).

Choose Cars ile girip 16 arabadan birini seçebilirsiniz. Ayrıca tipini beğenip de özelliğini beğenmediğiniz bir arabanın bütün özelliklerini sınırlı rakamla da olsa değiştirebiliyorsunuz.

Pist seçme ekranında ise yine bazı ayarlar var. Bunlar:

The Solo Game (Zamana karşı yarış)

Ghost Mode: Önce zamana karşı yarışıp sonra da en son turda yarıştığınız "hayaletinize" karşı yarışıyorsunuz. Her türün sonunda F3'e basarak o turdaki yarışınızı kaydedebilirsiniz.

Checkpoint Mode: Oyunda kısıtlı zamanda belirli kontrol noktalarına ulaşmanız isterseniz bu seçeneği açın.

Dawn Race Only: Sadece çalışma pistinde olan bu ve diğer iki "Daytime" ve "Night" seçeneği ile o zaman diliminde yarışabilirsiniz.

Best Path: Bununla yarıştığınız pistin optimum yarış yolunu görebilirsiniz.

Play vs. CPU (Bilgisayara karşı yarış)

Burada bazı farklı seçenekler var. Bunlar:

Number of laps: Atacağınız tur sayısı. Eğer kendinize güveniyorsanız 1'e ayarlayın ve hemen sonuca ulaşın. Ama bence 5-6 olması iyidir.

Difficulty level: Zorluk derecesi. Easy (kolay), Normal ve Hard (zor) olmak üzere üç seçenek var. Bilgisayarın yapay zekasını ve sürüş tekniğini ayarlamak için.

Oyunun bu kadar bahsettiğim çok-oyunculu seçeneğine de değinmeden geçmeyelim. Oyunda **Multiplayer** ikonuna basınca gelen menüde 4 seçenek var:

IPX Connection: Bu ağ üzerinden oynamak için kullanılan bir seçenek.

Modem: Modem ile bağlanmak için kullanıyorsunuz. Sadece iki makinayı telefon hattı ile bağlamak için kullanabilirsiniz. Host (yani telefon bekleyen) iseniz telefon çalınca "answer" butonuna basıp işlemi tamamlayın.

Serial: Seri kablo ile bağlantı yapıp yine sadece iki kişiyi bağlamak için. Yine bir taraf arama diğer taraf da cevap verme modunda olmalı.

TCP/IP: İnternet üzerinden 2 ve daha fazla insan ile oynamak için bunu seçin. Bunun için winsock2 (sorularınız için lütfen Engin Abla'ya yazın) ve İnternet bağlantısı gerek.

Evet yarışseverler. Oyunda yazılacak başka bir şey yok. Sıkça yarışarak başarıya daha kolay ulaşmanız mümkün. Malum, herşeyin başında tecrübe geliyor. Ayrıca mümkün olduğunca best path' i takip etmeye bakın. Hakikaten "best path". Yazıya nokta koyarken, yani şimdi ayıp da oluyor ama, şairini hatırlayamadığım ve defterimin bir köşesine yazdığım bir şiiri, yazarına ve sevenlerine özürlerimi sunarak sizlere duyurmak istiyorum. Yazıyla alakası yok ama umarım beğenirsiniz. İyi tatiller...

☒Burak "EvilOne" Bayburtlu

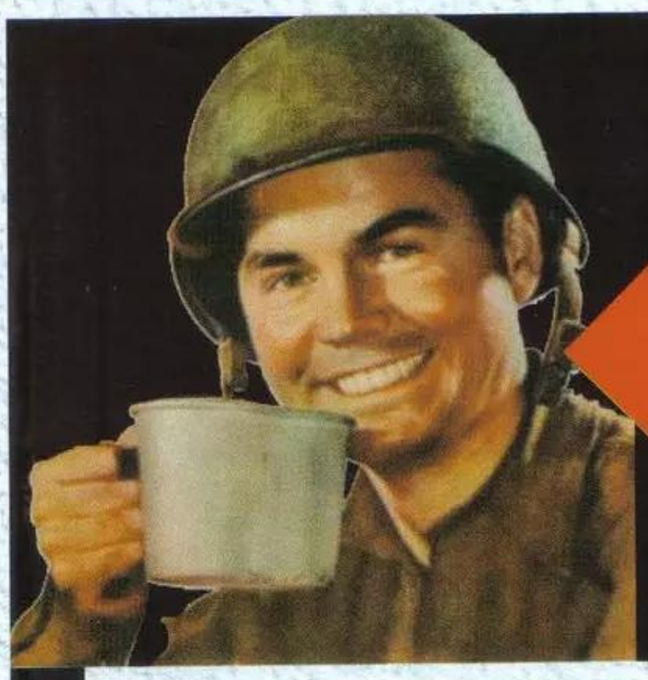
0***Son Mektup / Ölürsem şaşırma, / Ölebilirim / Ölürsem ağlama, / Yine gelirim / Ölürsem seslenme, / Uyuyacağım / Ölürsem üzülme, / Yaşayacağım / Ölürsem bekleme / Geri dönemem / Ölürsem ölme / Sensiz edemem***

FİRMA: MICROPROSE

TÜR: ARABA YARIŞI

SİSTEM: Pentium 133, 16 MB RAM, 1 CD 50MB HARDISK

GENEL: %85



B-BÖLGESİ

Bugün dayanılmaz derecede sıkılmış durumdayım, inanamazsınız. İnanmanız hayalgücünüzün çok gelişmiş ve de genişmiş olduğunu ortaya koyar ki bu da bana koyar. Ben sıkılınca yanlız öyle somurtmam, müthiş bir mavra kapasitesi bir anda bana dayanılmaz kötü espriler yapma imkanı tanır, ona göre. Yani uyardım, artık n'aapsanız boş, olay bitmiştir. Bazen olur böyle.

İyi bir haber ile başlıyorum. Railroad Tycoon 2 hazırlanmaya başlanmış. PopTop mu ne bir firma oyunun haklarını satın almış ve ikincisini yılın sonuna kadar çıkartma vaadinde bulunmuş. Aynı firma 1024*768 ve 16 ya da 8 bit grafikler, Network ve Internet üzerinde oynama imkanı falan da vaadediyor ama hikaye bunlar. Gerçi grafikleri ben gördüm, cidden güzel olmuşlar ama nasıl desem, bize oyunu oynayıp zengin olma isteği aşılayabilecek bir atmosfer yakalayabilecekler mi sorusu benim içime pek de ışık dolu cevaplar vermiyor. Bunun bir sebebi de belki reklamındaki grafikler hakkındaki bilgilerin AI'nin gelişmiş olması hakkındaki bilgilerden on kere falan daha fazla olması. Bilmiyorum, ama yine de gelişmiş bir AI meselesi var. Bir de 50 lokomotif 34 çeşit kargo ve 1804'den başlama imkanı varmış. Umutsuzum ama bekler görürüz ne olacak, belki de uzun zamandır oynamadığımız kadar güzel bir iş stratejisi oynarız.

Bir de Interactive Magic'in (favori firmam) piyasaya sürmek üzere olduğunu tahmin ettiğim (oynanabilir demosu bile geldi) Industry Giant diye bir oyun var. Oyunun demosunu oynadım bir miktar, umut verici gözüktü aslında. Capitalism ve Transport Tycoon karışımı gözüktü. Bir kere sizin üretim yapma şansınız var ama öte yandan da bu ürettiklerinizi taşıma şansınız (ve zorunluluğunuz) var. Grafikler kötü değil, fikir hoş, ama açıkçası artık benim gözüm beş görmeye başladı bu abuk sabuk ekonomi tabloları yüzünden. Tek başına Transport Tycoon ve Capitalism Plus bile beni çok yormaya yeter iken ikisinin karışımı kabus gibi. İyi bir AI, iyi bir arabirim, iyi bir Tutorial (Capitalism'in ki müthişti), iyi bir atmosfer, iyi bir şu, iyi bir bu... koyabilirlerse o zaman belki tahammül etmekten zevk bile alabiliriz. Fikir güzel, firma güzel, bekleriz biz, kaderimize boyun falan...

Bir haber de Dark Reign'den. Gerçi datası buralarda gözükmedi ama okuduğuma göre Activision'da Dark Reign takımında çalışan programcılardan birkaçı ayrılıp Gizmo Industries diye yeni bir şirket olayına girmişler. Açıkçası bence Dark Reign gerçekten çok güzel ve harika ve müthiş bir oyun olduğundan bu programcılardan umutluyum. Dark Reign'in datası ne olur bilmem ama şunu duydum ki Gizmo Industries senenin sonuna kadar bir real-time bir de Turn Based Strateji (real-time küçük harfle Turn Based büyük harfle yazıldı, bilmiyorum, bilemiyorum...) oyunu çıkartacağını haber vermiş. Bence kesin, sene sonuna kadar yetişmez ama gelince ne olur görücez. Açıkçası kişisel olarak bana real-time yazmaz ama (zaten savuluuun, yakında Dune 2000 geliyor. Az Sonra...) Turn Based yine İkinci Dünya Savaşı konulu değilse n'oolcak bakalım.

Dominion diye bir oyunun reklamlarını gördüm yabancı bir dergide. Önce hoşuma gitti açıkçası ama sonra görev bilinci açısından altındaki yazıları da okudum ve daha da hoşuma gitti. Sanırım gelecek ay oyunu ben açıklayacağım. Nedense içimde öyle bir his var. Netstorm tarzı olucak dediler, aldılar gönlümü. Geçen ay da yazdım, Netstorm gerçekten güzel (ama zevksiz, çok fark var aslında) bir oyundu ama hem ilerki bölümlerde aşırı zorlaşıyordu hem de o köprü kurma işi yüzünden bayıyordu hem de zaten asıl amacı Internet üzerinden oynamaktı. Şimdi gördüğüm resimlerde köprü möprü yoktu, bence bakalım ne olucak. Ama bir de işin öbür yönü var, o da şu ki, oyunun konusunu okurken sıkılıp bıraktım. Yok dört ırk varmış, biri öyleymiş, öbürü böyleymiş falan... Artık DM'im Barış bile böyle senaryoları kaale almıyor.

Starcraft'ı seven birileri varsa orda (burda var mesela(ben)) onlara iyimsi bir haberim var. Starcraft'a data yapmak için haklar satışa çıkmış ve Aztech New Media da bu işe başlamış bile. Yine umut verici bir gelişme olarak, Aztech'de bu işle ilgilenen ekipten bazıları oyun yapılırken Blizzard ile birlikte çalışmışlar. Aynı zamanda bu işe talip başka birileri daha varmış diye okudum, haber olarak. Bir de bana katılıyor musunuz bilmem ama bence Starcraft'ın en önemli özelliklerinde birisi oyun boyunca bütün ünitelerin kullanılması. Mesela Dune'da sadece en gelişmiş tank kullanılırdı (en azından ben öyle yapardım) ama Starcraft'ta her bölümde Zergling ya da Hydralisk kullanmak gerekiyor. Tek kullanmadığım birimler Firebat ve Scourge oldu.

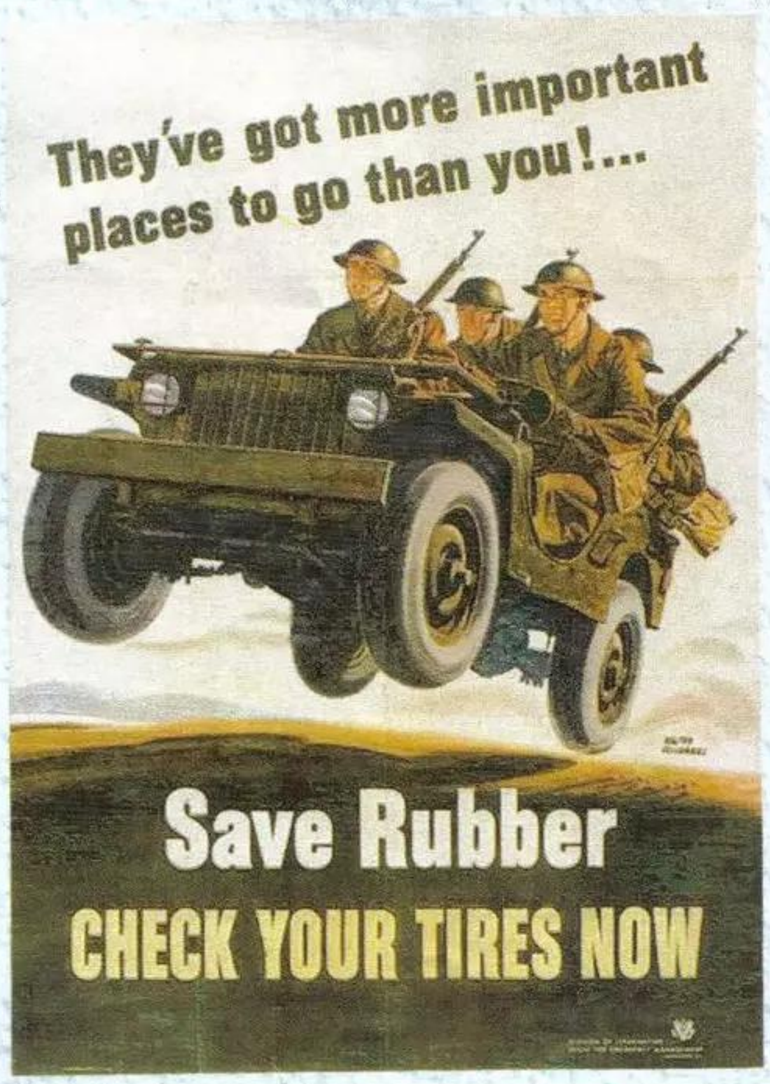
Dune 2000'i NEWS'da okudunuz di mi? Nasıl? Ben açıkçası deliler gibi bu oyunu bekliyorum. Ve de eğer kötü olursa bile üç kere bitiricem, söz verdim. Ama eğer kötü olursa bir de intikam olayım var, o ayrı. Sizde nasıl bir izlenim doğurdu bilemiyorum ama ben ilk önce aynı bölümleri ve aynı üniteleri yeni grafiklerle sunacaklarmış zannetmiştim, yanlız öyle değilmiş. Aslında galiba bu da bir para kazanma taktiği, şöyle ki, bölümler değişik olacakmış, ve de üniteler de değişik olucakmış galiba. Tek aynı kalan konu. Yani adamlar demişler ki, bizim paralar henüz kulaklardan fışkıramadı, olayımız o şekil olsun. O ya da bu şekilde, ben Dune 2'nin başında geçirdiğim uzun günleri (o zaman gece bilgisayar oynama modası henüz yoktu. Gece yatmadan önce kitap okunur, sonra uyunurdu) ve de Westwood bu, adamlar ne oyun yaparlarsa tutuyor (real-time diyorum) beklerim elim mahkum.

Bir de müthiş bir haber. Heroes of Might and Magic 3 geliyoooor. Hele Might and Magic 6 oynadıktan sonra Heroes'a sevgim daha da arttı. Henüz bir bilgim yok pek öyle ama ben başladım bile gün saymaya.

Liberation Day Interactive Magic tarafından yapılıyor. İlk demolarının ulaştığını duydum, demoları görmedim. Bir çeşit Turn Based Strateji imiş. Bana Deadlock 2'ye benziyor gibi geldi. Kaale almışlığım yok.

Ayrıca bu ay ilk defa Seven kingdoms Ancient Adversaires'in demosunu oynadım. Çok beğendim. Lords of The Realms'in real-time'ını düşünün. Biraz Warcraft, biraz o, biraz bu, Seven Kingdoms gerçekten çok sağlam bir oyunmuş. Hemen şimdi ilk oyunu buldurtmaya çalışıyorum (MEG'e dilekçe verdim), oynayacağım, bana illede Strategy Guide'ımıza konuk olurmuş gibi geldi. Nasıl olupta oyunu atlamış olduğum sorusuna ise cevabım açık ve net: Bilmiyorum.

Bir de KKND 2 var tabi. Oynanabilir bir demosu. Oynanabilir bir demosu geçti elime. Oynandı, beğenilmedi. Oyunda ciddiyet eksik. Görevi veren adamlarda ciddiyet eksik, karizma eksik. Oyun da resmen bir asker yap, biriktir, saldır oyunu. Gerçi yapay zeka açısından bir iki umut verici olay da vardı ama açıkçası oyun ciddiyetsiz, ve basit bir oyun. Söyleyeceğim bu. Oyunun oynanması için bir sebep yok. Yani adam yap saldır. Beyin kullanılmıyor, el yoruluyor. Ne biliim, beğenen varsa oynasın, ama bana söylemesin.



Bu ay Soldiers at War geldi. Oynadım bir miktar. Ayrıca bir çok insanla konuştum oyun hakkında. Çok güzel bir oyun olduğunu düşünüyorum. Gerçi Almanlar ile oynanmasa bile bence bu en ufak bir sorun bile teşkil etmiyor. Hoş kapağa alman askeri resmi koymayı kim akıl ettiyse onla da bir konuşmam lazım ama yok ya, ne fark eder. Gerçekten atmosferi tutturmuş SSI. Hem de iyi tutturmuş, Ertunç bile beğendi. Jagged Alliance'dan beri bu tür bir oyunu oynamamıştım (yazıyı bitiriyim oynıycam yine). Genelde görevlerdeki gizlilik havası, sürün eğil kalk zıpla falan derken oluyor bi şeyler, oyunu oynarken buluyorsunuz kendinizi. Konusu da önemli değil bence. Senaryolar tarihsel gerçeklere göre hazırlanmışlar ama bu bana bişey ifade etmiyor, gereken tatmini Panzer General'den aldım. Bu arada pencerelerin önünden sürünerek bile geçilmemesi saçma sapan bir şey olmuş ama. İşte atmosfer falan diyorum da

sallamıyorsunuz ya beni, atmosfer bu vasattan biraz daha iyi oyunu harika bir oyun yapmış bırakmış. Grafikler de o kadar iyi değil, demolar da değil, müzikleri hatırlamıyorum ama bu durumda herhalde iyi değillerdir, demek ki demosuz falan da yakalanabiliyormuş bu hava. Hava almış uçurmuş oyunu, biz daha uyuyoruz. Herkese tavsiye ediyorum,çok iyi oyun Jagged Alliance ile rahat kapışır ve geçer (o da çok iyi oyundu)dedim bakın, başka bir şey demiyorum (ağzı olan ama dili olmayan bir insanım).

Tiberium Sun hakkında ise hiç bir haber yok.

Bu ay çok az strateji geldi, ama Might and Magic geldi kesin oynayın. Daggerfall ile bu oyunun iyi yönlerini karıştırsak var ya, ben bilgisayar oynamaktan ölen ilk insan olurum, yalan da söylemiyorum.

Star Wars Rebellion'da Death Star ile gezegen patlatılabiliyor. Ho Ho!

Ayrıca Civilization 3 falan diyorlar ona da bir bakıcam herhal yakın zamanda. Bence suyunu mu çıkartmak istiyorlardır galiba. Ne dediysem dedim.

Bu arada bana e-mail atıp (yani MEG'e) Panzer General Save'i gönderen Nitro'ya teşekkür ediyorum. Mail'ini dinledim ama daha Kamer'e gidip alıcak zamanım olmadı. Save'e de bakıcam abi, yanlız şunu söyleyeyim, o Rus Tankları var ya, onlar dümdüz ediyorlar adamı. Oraları oynadın mı bilmem ama bak sakın tankına güvenip ortalığa salma oyarlar. Neyse ya ben save'i oynayayım, benden iyi durumda isen biz bu konuşmaları unutalım (şaka). Sağol ilgin ve desteğin için. Bu arada, Panzer General'e ölüm falan diyen bir salak varmış. Adresini bulayım, sana da vericem, gireriz tanklarla camından içeri.

MAVRA KONTROLDEN ÇIKTI..... PARDONNEZ-MOI

Birdirbir diye bir oyun vardır, bilir misiniz bilmem. Ama o oyunu geçen gün DM'im Barış ve komutasındaki Gully Dwarf'lar oynuyordu. Sonuç, 33 ölü, 45 yaralı. Yanlız, 45 yaralının 33'ü ölü, 12'si sadece yaralı. Biri de beyinsiz. O da DM'im Barış.

Bir kere bir, bir eder. Niye yaptık ki bu işlemi o zaman.

Bu senin burnun mu yoksa bir yara mı?

Ben oyunlardaki zorluklara pek karşı değilim (normal şartlarda. Bitirip de yazmam gereken oyunlarda zorluklara tabii ki karşıyım), yanlız söyleyin, o Starcraft'ta son bölümü yapan adam gelsin beni görsün lütfen.

Boynunun üzerinde duran organ bir işe yarıyor mu yoksa beni korkutmak için mi taktın? ....

Benim canım sıkıldı dedim ve bir sır itiraf ettim size. Niye yaptın derseniz (ki demeniz mümkün: özgür irade) bir cevap veremiycek duruma gelmem saniyeler içinde gerçekleşecek. O yüzden sormayın. Ama size bu sırrı itiraf ediyim dedim. Dedim ve yaptım dediğimi. Çünkü ben her dediğimi yaparım. Hadi o zaman bu gizli gücümü kullanalım: "Üç saniye içinde kesin Kanada'da olucam", dedim. Ama Kanada'da değilim. Bu demektir ki insan tutamayacağı sözler vermemeli. Verse de tutmamalı. Madem tutucak, niye söz veriyor. Ne gerek var. Varsa "ne gerek" niye var. "Ne gerek"in "Bo Derek"le bir alakası var mı? Uçan bir fil görseniz dans eder misiniz? O halde dans etmek için uçan bir fil mi görmek lazım. Fil uçağa biner mi. Binerse ben ona fil der miyim. Dersem ben salak mıyım. Niye. Herhangi bir şey neden vardır. "N"eden kimdir. Konumuzla ne alakası var. "Ala"nın "kası" güçlümü. "Ala" neresi. Bir geyikle bir mavra arasında ne fark vardır. Bir mavra bir hayvan değil midir. Hayatımıza neden mavra kelimesini de soktuk ki madem. Niye her sabah güneş doğuyor. Niye batıyor. Koskoca gemi buz dağına çarptı diye batar mı. Ben öyle gemiye koskoca gemi der miyim. Diyelim ki dedim, ben arsızım, aynı arsızlıkla koca geminin karısını da sorarım şimdi. Peki nikah şahidi kimmiş, buz dağı mı. Dağdan şahit olur mu. Olsa ben de ona şahit dersem, bu alemde reputation'um kaça düşer. Düşerse kim kaldırır. Kaldıramazsa ona ne denir. Mavi hap mı versek. Verirsek kalkar mı. Hap verirsek diyorum yani. Ben niye en başarılı resimlerimi öldükten sonra yapabilicem. Niye dans ederken resim yapılamaz. Yapılırsa eğer, yapan resim mi yapıyor yoksa dans mı ediyor deriz. Diyelim ki biz seçtik birini, ya eleştirmenler ne yapacak. Diyelim ki biz eleştirmeniz, biz ne yapıcaz. Yapıcaz madem, biz ne biçim eleştirmeniz. Daha fazla uzatmıyorum (az önce mavi haptan falan bahsetmişken talihsiz bir beyan oldu).

Hepinize iyi bir ay, iyi bir tatil diliyorum. Ve de gidiyorum gökyüzüne doğru. Giderken aşağıdan bana bakan gözler görüyorum. El sallıyorum. Bir gülümseme ile bakıyorum aşağıya. Sonra yıldızların arasında kayboluyorum, ve gözler de kayboluyor. Ve de gökte ay ışık saçmaya devam ediyor, yıldızlar yerinde, karanlık aynı karanlık, siyah aynı siyah, soğuk aynı soğuk, ben ise durmadan gidiyorum, nereye diye sorarak kendime...

☒Burçak "komtanlar ölmez" Caner

ER-SE BİLGİSAYAR
Alt Yapı Hizm. Ltd. Şti.

!İDDİALIYIZ!

İSTEDİĞİNİZ OYUN BİZDE YOKSA
BUŞUNA ARAMAYIN
HİÇ BİR YERDE BULAMAZSINIZ!

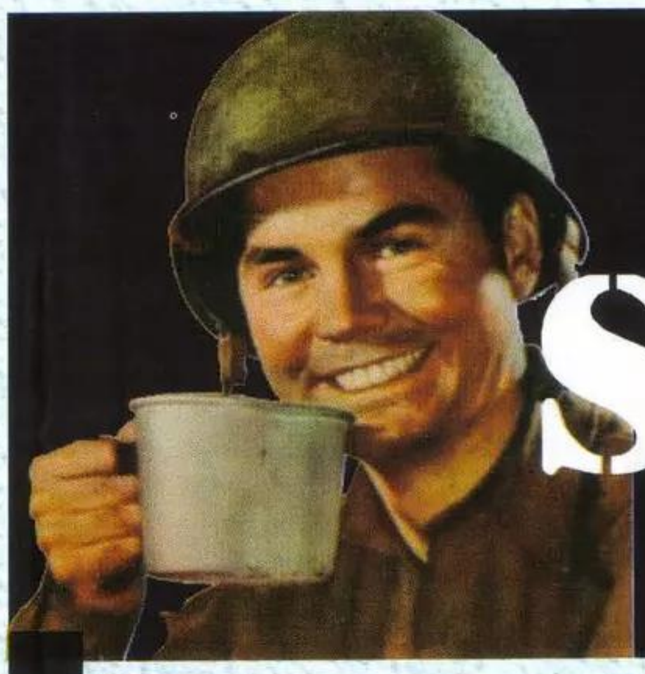
☒ EN SON ve EN YENİ CD OYUNLARI
☒ TOPTAN ve PERAKENDE CD SATIŞI
☒ BİLGİSAYAR MALZ. ALIM ve SATIMI
☒ TAMİR, BAKIM ve TEKNİK DESTEK

Intel Pentium 200 MMX
32 MB RAM
15" NI LR MPRII Dig. Mon.
2 MB S3 Trio V+ Ek. Kartı
2.1 GB Quantum HDD
24X CDROM
16 Bit Ses Kartı
Hoparlör
Mikrofon
Mini Tower Kasa
Win'95 Klavye
Mouse
699$

CD OYUNLARI İÇİN BAYİLİKLER VERİLECEKTİR.
GENİŞ BİLGİ İÇİN LÜTFEN BİZİ ARAYIN

TEL: (0312) 433 5557 FAX: (0312) 433 1737

ADRES: Mithatpaşa cad. No: 8/4 Kızılay / ANKARA



STARCRAFT

STRATEGY GUIDE

Biliyorsunuz geçen ay başımızdaki kötü, rahatsız edici, abuk sabuk olaylar bizi kesmediğinden Can Kantarcı GameShow'a Pre-Yazar oldu. Daha önünde uzun bir yolu var tabi. Tecrübe denen bir şey var. Ama açıkçası ben umutluyum. Çünkü Can, The Pre-Yazar Serkan'la kapışabilecek bir kapasiteye sahip, ilk izlenimler bunu gösterdi, Can, The Pre-Yazar Ne Yazar Ne Yazamaz geçen ay Starcraft'ı açıkladı. Açıkladı ama The Pre-Yazar Pre-Açıklama yapabildi ancak ve doğal olarak. Kendisi sadece ilk on Terran görevini açıkladı maalesef (iyi oldu iyi). Biz böyle miydik güzelim be. Hatırlarım ilk açıkladığım real-time'ı. Kendisi Dark Reign'di. Ben oturup oyunu bitirmiştim. Neyse. Şimdi geçen ay kaldığımız yerden devam edicez.

Starcraft güzel oyun. Bir kere Blizzard'ın huyudur çok pis taklit ederler. İkincisi adamlar uzuuun uzuuun çalıştılar. Çok uzun zamandır adını duyuyorduk ve de bekliyorduk. Üçüncüsü artık o kadar çok kötü oyun yapıldı ki istense bile kötü bir oyun yapılamazdı (hata olasılıkları sınırlı sonuçta). Bir de başka firmadan adamlar da Blizzard'a yardım etmişler deyi duydum. Yani bu kesin değil, yarı kesin. Ama sonuçta iyi bir oyuna doğru adım adım yaklaşıyoruz gibi geliyor bana. Çabucak başlıyalım.

THE ZERG

Zerg'le oynarken çabuk çoğalabilme özelliğinizi kullanırken acımayın, bakmayın rakibin gözünün yaşına. İlerki bölümlerde resource bulucam diye çırpınırken "5"e yakın Hatchery'niz olacak nasıl olsa, bu anında "15" ünite eder, 15 Mutalisk'i Guardian yaparsanız da bu birlikle kale bile yıkılır. Kale yıkılır ama şuna dikkat edin ki, bilgisayar normal olarak ordusunun bir kısmını kalesinde tutuyor. Bu ordu normalde bir şey değil, ama siz kale yıkarken size dalarlarsa savunma kuleleri ile birleşerekten ölüm kusarlar. Ben düşmanın aynı anda yüz yaratık kontrol edebilmesi avantajını kullandığı bu kale savunmasını çökertmeden saldırmayın derim. Çünkü zaten kale savunması düşünülmüş de kurulmuş olduğu için bir kulenin bile yıkılması size çok büyük avantaj sağlayabilir. Ayrıca haritanın kritik yerlerinde düşman mevzilenmiş durumda (nedense her geçitte karşıma 3 Reaver, 5 Zeabot çıkıyor). Bu ufak görünen güçler siz kaleye girerken oluşan kaos'tan dolayı siz ne olduğunu anlamazken özenle hazırlanmış bir saldırı birliğinizi oyarlar. Bu ön savunmayı yıkma açısından The Zerg'ün önemli avantajları var. Birincisi çok hızlı çoğalıyorlar, yeni bir birlik kurmak saniyeler alabiliyor. İkincisi Zergling teknolojisi. Zergling'ler çok sayıda olurlarsa(ki hep öyle olmalılar) güruh halinde saldırırlar, gelene vururlar, kaçan kurtulur. Yanlız Terran Siege Tank ve Protoss Reaver bu çeşit bir saldırıyı başlamadan yok ederler söyliyeyim. Ben yazıda ön savunmayı yıkın dersem bu üsse girin, bir kaç savunma kulesi yıkın ortada duran birliklere saldırın(yok edin, en azından zarar verin), üretime hafiften darbe vurun, yani bir bakıma kurulu düzeni bozun demek. Ayrıca bir birlik derken 12 tane yani aynı anda gruplanabilecek maksimum üniteyi kastediyorum. Ben bir birlik bir şey ile saldırın dersem bu o birlikteki bütün upgrade'leri yapılmış varsayıyorum demek, yani ben upgrade'leri yapmadan saldırmam normal şartlarda. Burada anlatıcağım taktikleri oyunu üçüncü oynayışımda kullandım, yani iyi biliyordum oyunu, siz eğer savaşırken zorlanırsanız asker miktarını arttırın. Mesela 5 tane Reaver dersem de siz 5 Reaver'la söylediğim şeyi yapamazsanız 7 Reaver kullanın. Ayrıca Upgrade'leri çabuk yapmak için iki tane Evolution Chamber ve iki tane Spire yapın derim.Bir de üretim için, onbeş tane Drone'u başta hemen kristal çıkartma işine vermenizi, Vespene Gas çıkartırken maksimum derecede yararlanmanızı, hemen ortalığı araştırıp yeni bir Vespene Gayser bulamnızı ve orada da üretime başlamanızı tavsiye ederim. Başlıyoruz bakalım.

1. Among The Ruins

İlk görev, amaç bir Spawning Pool, bir Hydralisk Den yapmak ve Chrysalis'i korumak. Zaten bu bölümde isteyerek bile yenilebileceğinizi zannetmiyorum. Hemen üretime geçin. Acilen bu iki binayı yapın. O sırada herbişeyi yok etme emri gelecek. Hydralisk Den'deki Upgrade'leri yapın, Evolution Chamber'dan Missile ve Carapace upgrade'lerini yapıp bir birlik Hydralisk ile sağ alttaki Barracks'ı yıkın, çünkü kalenize saldırılar buradan geliyor. Sonra iki birlik Zergling'le sağ üstteki üssün üstünden geçin, destek olarak da sağ alttaki Barracks'a saldıran Hydralisk'leri kullanın. Çok kolay bir bölüm.

2.Egression

Amaç Crysalis'i Beacon'a götürmek. Beacon haritada gözüküyor, sağ alt köşede. Hemen üretime geçip 4-5 tane Sunken Colony ile üssünüzü sağlama alın. Upgrade'leri falan tamamladıktan sonra iki birlik Hydralisk'i alıp dümdüz güneye inin. Her tarafı aramanıza gerek yok, Beacon'a giderken yolunuza çıkan Protoss'u temizleyin. Sonra bir Drone ile Crysalis'i alıp 6 tane Hunter eşliğinde Beacon'a götürüp bu güzel bölümü bitirin derim. Kolay bu da.

3.The New Dominion

Amaç Chrysalis'i korumak ve Terran'ı yok etmek. Üretime geçin ve 10-12 Sunken Colony yapın Chrysalis'in çevresine, ama sol tarafına da yapın oradan da geliyorlar. Upgrade'leri yapın ve 8-10 Hydralisk'le hafif kuzeydeki Vespene Gayser'i ve Kristali ele geçirin. Yanliz düşman size saldırmadan hemen önce orada birikiyor, böyle bir ana rastlarsanız hemen Burrow yapıp yer altına inin, saklanın, onlar gidince çıkıp kalanlara meraba diyin. Eğer Siege Tank var ise durum kötü, başta size verilen 4 Mutalisk'i kullanın. Sonra burada da üretime başlayın ve ele geçirdiğiniz kaynaklarla iki birlik Mutalisk yapıp sol üstteki düşman üssüne sol alttan girin. Burada bir süre savaşıp Siege Tank'ları patlatırken (ama önce Marine ve Missile Turret'ları yok edin bence) üssünüzde bir iki birlik Zergling yapın. Sol üstte işler kızışınca Zergling'le gelip üssün sağ üstündeki Bunker'ların yıkılmasına yardımzı olun. Sonra Mutalisk'lerle Siege Tank vesaire gibi Zergling'lere tehlike olacak şeyleri yıkaraktan Zergling'leri akın akın getirin kalenizden (üretime devam edin). Ya da Zergling yerine üçüncü bir Mutalisk ya da Hydralisk birliği gönderebilirsiniz paranız varsa. Ama Zergling kullanmak daha zevkli açıkçası. Bence çok zevkli ve (orta) zor bir bölüm.

4.Agent of The Swarm

Amaç on dakika boyunca Chrysalis'ikorumak. Bence özel bir olaya girmenize gerek yok. Siz üretime başlayın, az buz saldırıları da size verilen birliklerle durdurursunuz. Olmadı Drone'larınız ile savaşın, ama 10 dakika koruyun Chrysalis'i. 10 dakika sonra Chrysalis açılıyor ve içinden (ben çıkmıyorum tabi) Kerrigan çıkıyor(yazık ona). Şimdi Terran Command Center'ını indirmek lazım(sağ üstteki). İşte zor bölüm derim ben. Bir birlik Mutalisk ile hemen üssünüzün sağ üstündeki Factory'nin bulunduğu yerdeki Turret ve Siege tankları indirin. Sonra dört birlik Zergling'i oraya indirin Overlord'ları kullanarak, ön savunmayı yıkın, sonra dört birlik daha gönderip yıkın. Olmadı dört birlik daha gönderin. Upgrade'leri yaptığınızı varsaydım tabi.

5.The Amerigo

Amaç Kerrigan'ı Supercomputer'a götürmek. Ayrıca Kerrigan hayatta kalmalıymış. Şimdi eğer siz Kerrigan'ı öldürerekten onu Supercomputer'a ulaştırabilirseniz bu oyunda hemen bana haber verin, müthiş para kazanıcaz.

çalıştırıp sol alttaki Supercomputer'ı bulun. Kerrigan'ın Cloak'ını kullanarak dümdüz devam edin. Prison'da sağ taraftaki bilgisayardan kapıları açıp Zergling'leri kurtarın. Yolda size tuzaklar kurulucak, yerden Detector'ler çıkıp Kerrigan'a ateş edecekler, böyle durumlarda Hunter'lar ile Detector'leri yıkın, askerler Kerrigan'ı göremezken onları kesin. Bir yerde üç tarafında açık kapılar olan bir yer var (zaten takip edebileceğiniz tek yol var). Oraya Kerrigan girince kapı kapanıcak (tuzakmış), yine kesin size tuzak kuranları(aynı şekilde), sonra oradan iki bilgisayarı kullanıp kapıları açın. Sonra aşağıdaki açılan kapıdan geçip yeni bulduğunuz Teleportation Field'e girin. Supercomputer'e ulaşın, bitirin.

6.The Dark Templar

Amaç Protoss'u yok etmek. Yerim dar, daha hızlı geçicem. Alttaki girişe 10 tane Sunken Colony yapıp güvenliği sağlayın. Üretime başlayın. Bir Drone'u Overlord'a bindirip sağ taraftaki Kristal ve Vespene yatağına ulaştırın. Orada de üretime başlayın. 5 Birlik Zergling'le "The Swarm" olayına girin. Ön savunmayı yıkın. Sonra iki birlik Guardian ile düşman üssüne saldırın. Gelene vurun kaçan kurtulsun. Bir birlik Mutalisk'i de götürün ki hava birliklerine karşı Guardian'ları korusunlar. Üssü yıktıktan sonra Kerrigan'ı Tassadar ile buluşacağı yere götürün Overlord sırtında. Bölümü bitirin.

7.The Culling

Amaç bütün Zerg'ü temizlemek. Hemen elinizdeki birliklerle hafif kuzeye gidin, buradaki düşman üssünü yıkın. Siz bir üs kurun oraya. Üretime geçin. Bir birlik Hydralisk ile sol taraftan bir süredir size saldıran Zerg üssünü yıkın, orada da üretime geçin. Sonra buradan artan Hydralisk'ler ve bir iki birlik daha Hydralisk ile kuzeye yürüyün. Her yer düşman dolu. Gelene vurun, kaçana ve uçana da vurun. Sunken Colony'leri yıkın(her yerde var nerdeyse). Bu arada bir Zergling Swarm olayına da girebilirsiniz. Beş tane Guardian yapın. En kuzeydeki karadan ulaşılamıyan yeri de onlarla yıkın. Dar bir bölüm bu da.

8.An Eye For An Eye

Protoss'u yok et, Dark Templar'ları kaçırma, Kerrigan'ı koru. Öncelikle Overlord'larınızı Beacon'ların üzerinden çekmeyin sakın, Dark Templar'ları bulmak için Detector Lazım. Size verilen iki Ultralisk'i kanal sistemini kullanarak zönk diye güneye götürün, burayı onlar korusun. Kerrigan ise soldaki Beacon'u korusun. Sonra üretime geçin. Sağ üstteki beacon'a üç dört Hydralisk götürün yeter. Ultralisk'leriniz öldükçe yenilerini getirin, bu arada bir Ultralisk birliği üretin. Bunu sağ alttaki düşman base'ine saldırtın. Kaynak biterse sağ alttaki Hatchery'nin hafif kuzeyinde var galiba. Bu Ultralisk birliği ile ilk önce sağ alttaki beacon'dan kuzeye yürüsün, burada öabucak Reaver'ları öldürsün, yoksa olayınız başlamadan biter. Bu birlik yeticektir. Sonra buradan artanları ve bir tane daha Ultralisk birliğini sol alttaki üsse sağdan sokun. Nexus'u yıkın, yeter, bölüm bitiyor.

9.The Invasion Of Aiur

Amaç beacon'a bir adet kristal getirmek. Hemen 25-30 tane Sunken Colony ile üssünüzü çevreleyin. Üretime geçin. Beş tane de Spore Colony kurun. Haritanın en sağ üst tarafında yeni bir üs ile üretime devam edin. Bir-iki Guardian birliği ile Kristale ulaşmak için hafif sağdan aşağıya doğru Protoss olayına girin. Zergling aklınıza getirmeyin, Reaver'lar dalar. Sonra bir Guardian birliği daha gönderip artıkları temizleyin ama bütün Protoss'u yok etmeye lüzum yok, Kristale ulaşın yeter. Sonra dört-beş Drone'u oraya gönderin, biri içeriye girsin (beacon'a), sonra (10 dakika sonra galiba) onu Guardian'lar ile koruyaraktan geri götürün. Bitirin bu maksimum gıcık bölümü.

10.Full Circle

Amaç Protoss Temple'ı yok edip oraya Kristali koymak. Alt taraftaki üssünüzde üretime geçin. Sonra Guardian'lar yaparak soldaki, sonra sağdaki Protoss üslerini yok edin. Protos Scout'lar bana kan kusturdu. Bunun için bir birlik Mutalisk koruyun, onları yapacağınız iki birlik Guardian'ı korumak için kullanın. Sonra Guardian'larla (iki birlik yeter herhal) dümdüz kuzeye çıkın, Temple'ı yıkın, Kristal gelicek, onu Temple'ın yerine götürün. Protoss'u yok etmek şart değil. Ayrıca bölüm cidden zor. Resource yetmezse yıktığınız Protoss kalesinin yerine koyabilirsiniz. Bir olasılık da üç-dört Guardian birliği ile Temple'a dümdüz gitmek(kimseye bulaşmadan), sonra orayı yıkıp kırk Drone ile yine Allah Allah diye bağıraraktan Temple'ın oraya gitmek (Kristali taşıyan ölürse yerden öbürü alsın şeklinde) ve bölümü bitirmektir, ben bi kere böyle yaptım ama bu müthiş salakça, üssü yıkmak daha kolay. Kan kusturucu, zevkli bir bölüm.

THE PROTOSS

Aslında başlarken amacım Protoss'un da bütün bölümlerini yazmaktı. Ama gördüğünüz gibi yer kalmadı. O zaman hızlı bir tur yapalmı biz de. Sonra sorularınızı veya takıldığınız yerleri meg*gsmnet.com'a ("*" yerine salyangoz gibi bir "a" var ya (at midir nedir), o koyulacak anlayacağınız gibi) e-mail atarak ya da Kamer'e mektup ile sorabilirsiniz. Henüz bir olayım olmadı ama bundan sonra olacak, söz elimden geleni yapıcam.

The Protoss'un Upgrade'leri için iki tane Forge kurun derim. Ayrıca savuınma kalkanlarınızı Battery'den yenilemeyi unutmayın bittikçe. Hatta bir Shield Battery'yi kalenize düşman saldıran yerin ortasına dikip de on-line recharging yapabilirsiniz, iyi de olur. 10-15 tane Photon Cannon dikin bence. Reaver'lar çok güçlü. Upgrade'lerini yapıp beş tanesini Shuttle'la taşırsanız düşman üssünün bir kenarına onlarla üs bile yıkılır. Ayrıca siz Reaver'ları Shuttle'la vu kaç taktiği ile kullanırken kalenizde Templar biriktirebilirsiniz. 15-20 Templar oluncaya kadar Psiconix Storm ile kale savunmanıza yardım edip sonra onları Archon'a çevirip saldırabilirsiniz, ki bir-iki birlik Achon ölümcül olacaktır der eskiler. Ayrıca genelde bölüm sonunda benim 5000'den fazla kristalim artar. Size de böyle olursa bir sürü Gateway kurun, 50 tane Zeabot mu ne, o en küçük saldırı birliği var ya, ondan yapın, sonra The Swarm olayına girin, gelene vurun, kaçan kurtulsun. Tabii kristalinizin artması için bölümlerin hemen başında ikinci ve de sonra üçüncü bir üs kurmalısınız. O Tassadar'ı bul, onu bırak Dark Templar'ı bul, sonra kaç gel beni bul falan bölümleri çok bayık.

Tassadar'ı bulmanız gereken bölümde Tassadar en kuzeyde, yanında Jim de var. Bu bölümde önden keşif yapın, Zerg'ün saklandığı yeri belleyin, Psiconic Storm'u koyun sonra. Ayrıca Dark Templar'ları bulduğunuz bölüm maksimum bayık, aynı taktikle ilerleyin, patlayan Terran'lardan uzak durun, size katılanları iyi kullanın, sol altta size katılan Ghost'un Cloak özelliği ile aşarsınız. Ama o iki Firebat falan bulduğunuz yerden biraz sağa gidince size bir saldırıyorlar aklınız durur. Firebat'leri kapıya dizin, Tassadar'ı arkadan saldırı için bekletin, Marine'lerle barikat yapın, Ghost'u önden gönderin, Zergling'ler saldırınca Firebat'leri Psiconic Storm ile koruyun ve dua edin. Tassadar biraz daha sağda bu bölümde. Carrier'lerin ilk çıktığı bölümde sırf onları kullanarak bölüm geçebilirsiniz. Ayrıca üssünüzde üç tane bulunsun güvenlik için. Yerim bitti. Starcraft güzel oyun.

Bir dahaki aya Imperialism, belki Rebellion, ya da bir ihtimal (bulursam) Seven Kingdoms düşünüyorum. Bir tavsiye ya da isteğiniz varsa çekinmeyin. Yazının sonu geldi. Ay yine bir ayrılık, dayanamıcam. Ben böyleyim, duygusal bir insanım. Göz yaşlarımı tutamıyorum. Çok kötü oldum. Duygularım coştu. Ağladım bakın. Neyse, siz Starcraft oynayın. Görüşürüz sonra.

☒Burçak "Starcraft Troopers" Caner

CHEATS

Selam Mert,
E-mail yığınlarım arasında ismini gördüm de, bayramını kutlayayım dedim. İyi bayramlar.
Mailime son vermeden once, sana şu soruyu yöneltmek istiyorum. Algımızın dışında cereyan eden olaylar, algımızın dışında sonuçlar üretiyorsa, bunun bizim psikolojimiz üzerinde bir etkisi var mıdır? Hepimiz kendi dünyacıklarımız içinde, ateş kadar sıcak kalın zırhlarla savunarak sınırlarımızı, korumaya çalışmıyor muyuz "ben" olarak tanımladığımız beklentilerimizi?
Selamlar,
And.

"Selamlar,
Bayramımı kutlamanı sadece bir "tradition" olarak algıladım. Bir alışkanlık yada insani bir zaaf! Ama önemli değil bir şekilde "e-mail box"ımı ziyaretine sevindim."

Merhaba,
Pardon abicim. Mail atmak için sebep yaratmak olarak görmüştüm ben o olayı, sen de öyle algıla isterim.

"Algılarımız dışında olagelen ve sonuçlar üreten gerçeklerin gerçekliğini tartışmak şöyle dursun ben, şahsen, evrenin birliğinden dem vurup her olayın birbirine ilintisine inanırım. Kulağa realistik gelmemesi beni de rahatsız etse de bir sezgi ya da modellemeye karşı gelebilmek isteği olabilir bu inanç!"

Olayların birbiriyle ilintili olması, sezgiyi kuvvetlendiren bir olgu değil midir? Bu ilintiler, bir modelin varlığını açıkça ortaya koymaz mı?

"Koruma altındaki "ben"liklerimiz ne kadar da zayıflıyor değil mi gün geçtikçe? Bu yüzden belki de bu kadar az risk almamız büyüdükçe! Olacakları bilerek, riski azaltıp güveni artırırken hayatın bilinmezliğinin (bu konu hakkındaki uzun tartışmaları unutarak bunu yazdığımı sanma, sadece pratik bilinmezliği kastettim) getireceği heyecan'dan ödün veriyoruz."

Ne güzel anlatmışsınn üstadım. Ancak şair bir ruh ve analitik bir düşünce tarzı bu kadar anlamı birkaç cümleye sığdırabilir.
Selamlar, And.

BU AY: Geçen gün, annem her ay yaptığı gibi maaşını aldığı gün Papatya Market'e gitmiş ve evin temel ihtiyaçlarının yanında bana da bir sürü abur cubur almış. Annemin torbalarını aşağıdan bizim kata taşıdıktan sonra neler almış diye bakmak çok hoşuma gider doğrusu. Bunlardan bir kaçını sayfama serpiştirdim. Bir yeriniz şişmesin yalnız!

İLETİŞİM: Bu ay gelen mail'ların neredeyse tümünü yayınladım. Ve yayınlananların altına da notlarımı düştüm. Bir iki arkadaş, bayağı bir eski olan ya da yayınlanmış oyunların cheat'lerini gönderdikleri için kusura kalmasınlar. Bu ay Emin elime bir dolu mektup verdi. Uzun zamandir zarflı, adresli, kağıt mektuplar almadığım için bayağı sevindim doğrusu.Şimdi onlara bir göz atalım isterseniz:

Sedat İğbar: Dark Colony hakkında kendi bulduğunu iddia ettiğin cheat'i önümüzdeki sayılarda bu sayfada görmen ihtimali bire bayağı yakın.

Adnan Akpınar: MIB'in cheatlerini eskisayılarımızın birinde yayınlamıştık. Buradan Gameshow'u her ay takip etmediğin sonucu çıkıyor ne yazık ki. Ayrıca adresin İzmir olmasaydı Metin Akpınar'ın oğlu olduğu sonucuna varacaktık. İyi yırttın.

Sırrı Erhan Astam: Eski dostun mektubunu alınca çok şaşırdım doğrusu. E-mail olarak cevap verecem bekle diyorum sana. Bu arada hala o eski vurmalı yazma aletlerinden, daktilo diyorlardı galiba, kaldı mı yahu? Ve sen nerden buldun o antika eşyayı?

Merter Sualp: Bir dost daha mektup göndermiş. Bayağı sevindirdiniz ve şaşırttınız beni yani. E-mail çıktı Mert'lik bozuldu diyecektim. Ama mektupların havası farklı. Mesela Merter'in dolmakalem yazısını okurken olaya ne kadar değer verdiğini daha iyi anlıyorum. Teşekkürler Merter. Sana da reply edeceğim!

Evren Bal: E-mail formatındaki mektubunda dişe dokunur bir cheat göremedim üzgünüm. NHL98 için de geç kaldın maalesef. Yine de ellerine sağlık.

Onur Özbakış: Mektubunu aldım, haber veriyorum işte. Abuk cheat'ler hariç diğerini değerlendirmeye aldım. İhtimalini soruyorsan sıfır nokta beşten büyük, birden küçük.

Aydın Tuncer: Geç oldu ama güç olmamış. NFS cheatleri üçüncüsü çıkana kadar durdurulmuştur!

☒Mert "Zarftan çıkan mektup kağıdının kokusu yok ki monitörde" Topçu

WORLD CUP 98

Yine ben Cahit,
Gönderdiğim hilelere bazı şeyleri eklemek ve yeniden yazmak istiyorum. Büyük ihtimalle bir daha yayınlamam demezsin. Neden mi? Bak bakalım: Bu da benim World Cup Cheat 98 im olsun, yenilendi ;). Bazı arkadaşların hileler konusundaki sorunları böylece sona eriyor....
Team Management ---> Customize ---> Name : KODU girin.
Bu butonları takip ederek Name kısmına gelin ve asıl ismi silin. Onun yerine,

Kyle: "Skeleton Players" modu
Neila: "Alien Model" modu
Gonzo: "Hat Potato" modu modunu direk açar.
Mr Hat: "Crazy Ball"modu
Cartman: "Take a dive" modu
Kenny: "Flaming Ball" modu
Hurst: Sadece '82,'74,'70,'66 klasiklerini açar.
Powder: "Silly Move" modu
Gabo: "Big Heads" modu
Zico: "World Cup Classics"

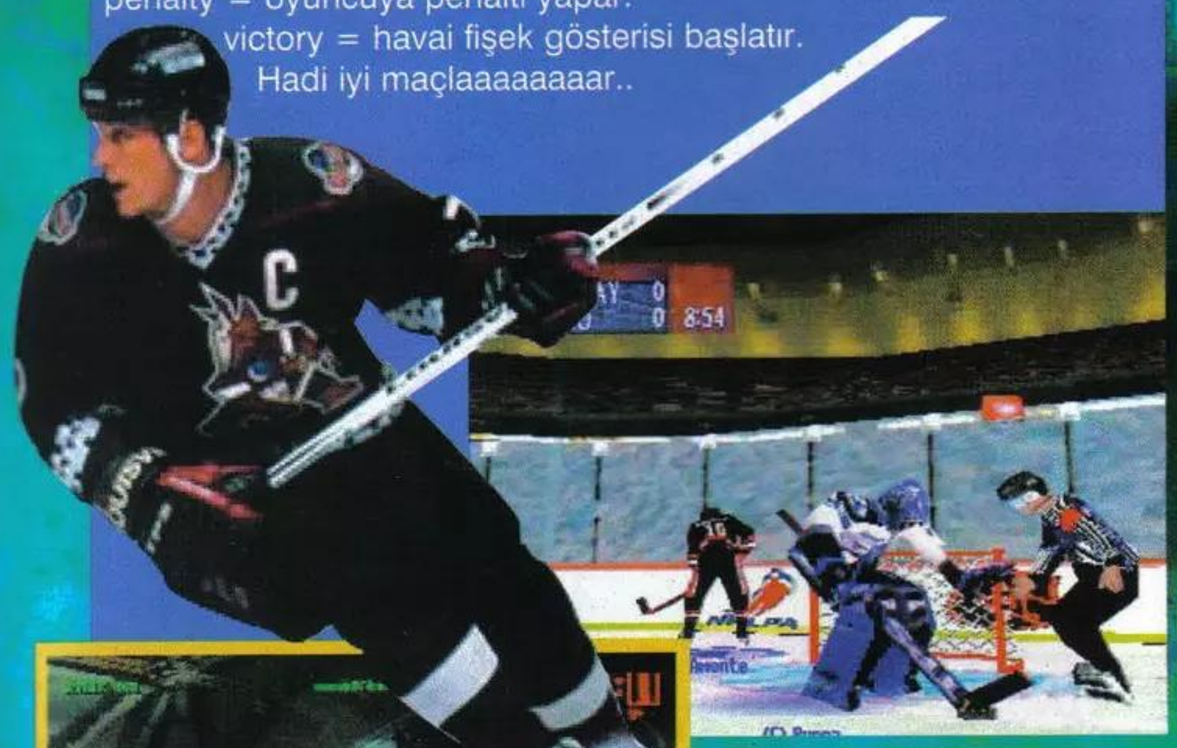
Bu kodların hepsi 1 seferde aynı futbolcunun ismini sürekli değiştirerek yapılabilir. Ve şifreyi doğru girdiyseniz, değisik bir ses duyacaksınız (eğer save ederseniz tekrar tekrar oyunu her açılışta şifre yazmanıza gerek kalmaz). Daha sonra ilk (ana) menüye gelip "Scroll Lock" tuşuna basın. Karşınıza kodlarını girmiş olduğunuz hilelerin karşılıkları gelecek ve istediğinize X işareti koyun. Bunlar oyunda yapılabilecek tüm hilelerdir (name yerine girilebilecek). %100 garanti veriyorum bu sefer. Hepsini kendimde çalıştırdım. Şimdi size modların açıklamalarını veriyorum:

"Skeleton Players": Oyuncular iskelet gibi olur.
"Crazy ball": Top kendi istediği yere gider. Sizin vurduğunuz yere değil. Bir de tiyo vereyim: Yalnızca aktif oyunda "S" yani pas tusuna basarak topa vurursanız top düz gider
"Silly moves": Oyuncu kutlama hareketleri yapar. (hangi tuşa basınca yapar??)
"Alien Model": Stad MARS (taraftarla YOK), oyuncularınız MARSLI, sanki başka bir oyunmuş gibi oluyor. Mutlaka deneyin.
"Take a dive": Oyun içerisinde Ctrl ve Q ya aynı anda basınca HOOP, freekick. Hakem maçı satmışşş.
"Big Heads": Oyuncuların kafaları hormonlu olur.
"Hot Potato": Oyun sırasında ekranın sol üst köşesinde bir sayaç belirir. Bu sayaç, geriye doğru sayar ve 0'a gelince topa en son dokunan takımın hepsi yere düşer.
"Flaming Ball": Top oyun boyunca sürekli alev saçar.
ALLE ALLE ALLEEEECahit Çerçioğlu ANKARA

Mert'in Notu: Tamam, bir iki cheat daha eklemişsin, iyi de olmuş ama geçen sefer aklın nerdeydi olm. Bak bu cheat işi sorumluluk ister, öyle her ay aynı cheat ile çıkamazsın okuyucu karşına. Zaten geçen ay bu sayfa matbaacının azizliğine uğrayıp benim içimde kalmış olmasaydı hayatta yayınlamazdım. .. :)

NHL 98

Subject: NHL 98
To: < mert@gsmnet.com >
From: Yunus Evren < evrenk@superonline.com >
Bak sakın bu yazılmış deme ha. Bak ben Ocak sayısından beri alıyorum dergiyi. Hiç göremedim NHL 98'i (şiir gibi oldu).
Maç sırasında klavyeden şunları yaz:
homegoal = ev sahibi takıma bir gol.
awaygoal = deplasmandaki takıma bir gol.
mantis = oyuncuların ellerini, boyunlarını ve kollarını uzatır.
nhlkids = oyuncuların boyunu çocuk boyuna küçültür.
injury = oyuncuyu sakatlar.
penalty = oyuncuya penaltı yapar.
victory = havai fişek gösterisi başlatır.
Hadi iyi maçlaaaaaaaar..



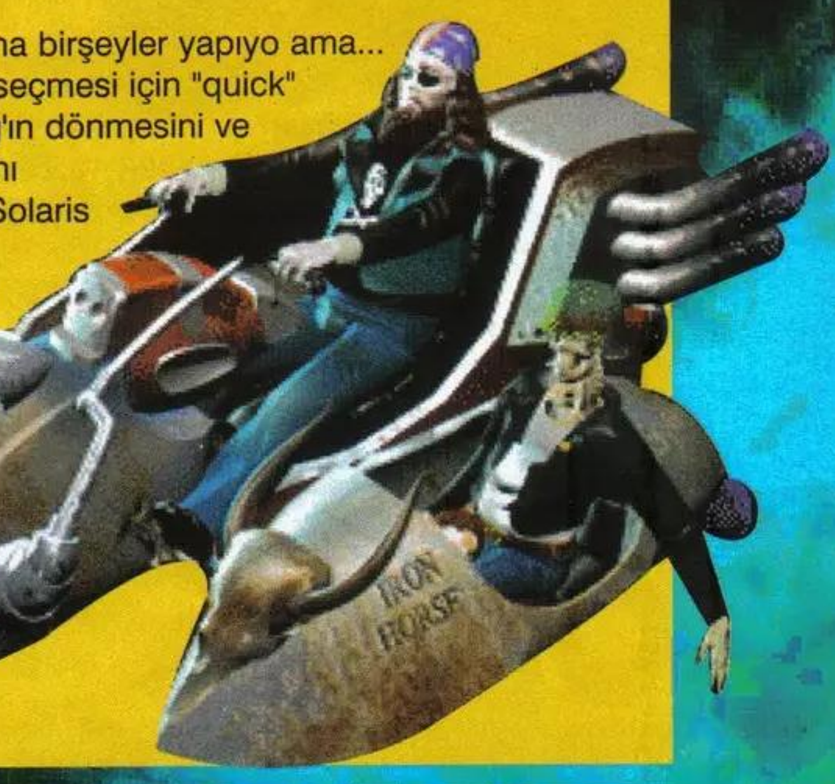
PASIFIC GENERAL

Pacific General
Subject: Pacific general
Date: Fri, 05 Jun 1998 15:35:15 PDT
From: "Mert Bados" <mbados@hotmail.com>
To: mert@gsmnet.com
Unit editörü aktif hale getirebilirsiniz.Ms-Dos bilgi istemine ve oradan Pasific General dizinine geçip şunu yazın:
"pacgen /hondarules"
Editör açılış ekranının sol tarafında yer alıyor.
Mert'in Notu: Kısacık bir cheat ama yararlı birşeye benziyor. Belki bizim yeni strateji köşesinin genç ve basket'i yürüyerek oynamaya çalışıp tüm takımı deli eden (!!) yazarı Burçak'a yararlı olur.

FORSAKEN

Eti form: Bunları direk olarak torbadan çıkartır bir köşeye atarım. Annem rejim hesabı bunları yığıyor her ay rafa. Ama ilerleyen günlerde, bir gece yarısı, evde atıştıracak birşey kalmadığında ayran ile hiç de fena olmuyor doğrusu.
Herhangi bir menüde yazabileceğiniz kodlar şöyle:

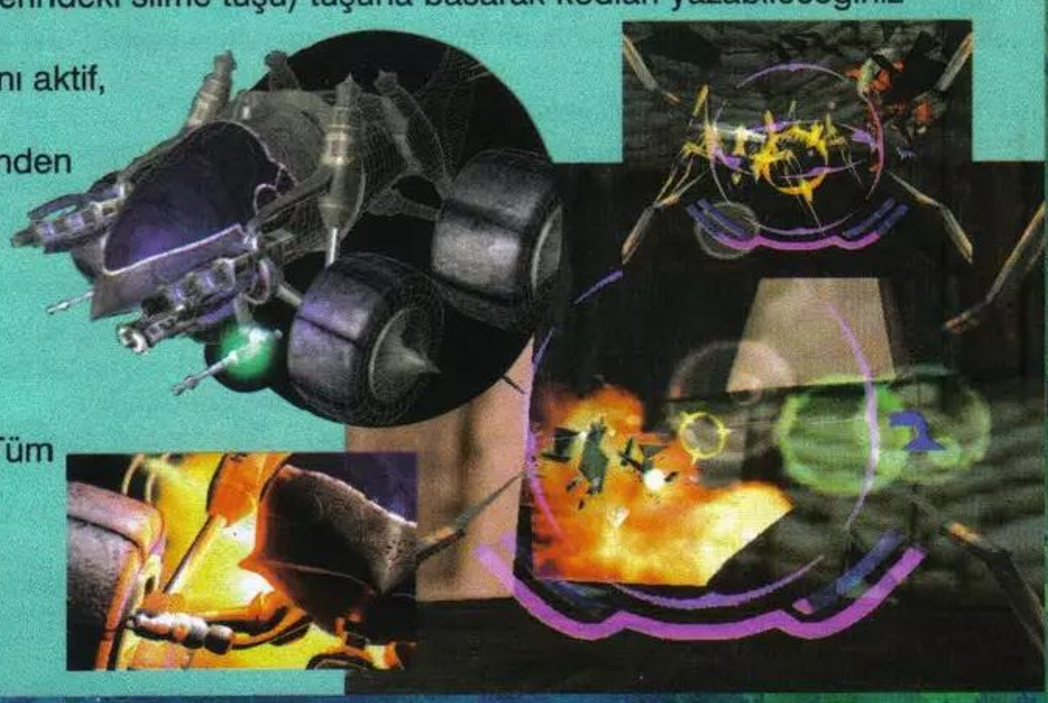
bubbles: Önce cheat durumunu aktif yapalım,
thefullmonty: Çırılçıplak, seyredememiştim bu filmi. Yazın tekrarı oynar kesin Beyoğlu'nda. Menüden istediğiniz level'a geçebilirsiniz.
iamzeus: Tanrı ki ismi Zeus, Prometheus'un ciğerini söktüren, ki kaç kere. Herşey!
titsoot: Eğer özel gemiye girmete hakkınız varda, 16 yaşından küçüklere zararlı olabilir.
lumberjack: Missile olayına birşeyler yapıyo ama... Şöyle ki: Mug'un normali seçmesi için "quick" tuşuna, tekrarlayarak Mug'ın dönmesini ve bir kez daha ile zıplamasını sağlıyorsunuz. Sonra da Solaris ile bunları tekrarlıyoruz.
jimbeam: "laser qucik" ile normal lazer'i, bir kez daha basarsak LevTank'ı, bir kez daha ile superbeam'i seçebilriz.



Chokolla (Tüpte): Tüpte olması çok önemli. Her ne kadar tübün çoğu hava ile de dolu olsa, şokellayı öleee tüpten çeke çeke yemek acaip zevkli. Kalorilerin göbeğe yağ olarak dönmesi meselesinin hiç yeri değil ama tam tüptenChokolle'mı çekerken.
Görev esnasında Enter'a bastıktan sonra #Chicken yazın ve tekrar Enter.
#killall : Ekrandaki, bölümdeki, dünya daki veya her neyse işte bulunduğunuz bölgedeki bütün düşmanlarınızı öldürür kanımca.
#show map: Bütün haritayı görmenizi sağlar zannımca.
#victory : Kısayoldan zafere ulaşmanızı gerçekleştirir bence.
#modify army + god: God modu active edip alemin kralı olmanızı sağlar kim bilir kimce? Ben biliyirum aslında kimce olduğunu ama sizi aşar.

SHADOW MASTER

Milka Milkinis: Ne zaman Timur'lara gitsem (özledim yahu kuzeni, olmuyo böyle) ya elinde ya cebinde ya da buzdolabında görürdüm bunları. O zamanlar kıymetini bilememişim. İçi beyaz dışı siyah olmak sureti ile çikolata olan bu küçük bar'lar alışkanlık yapıyo hemen de bitiyor...
Emir'in geçen ayki yazısında bahsi geçen cheat'ler:
Ana ekranda F2 + F3 tuşlarına basıyorsunuz. "Cheats On" yazısını görüyorsunuz ve + tuşuna basılı tutarken BackSpace (enter'ın üzerindeki silme tuşu) tuşuna basarak kodları yazabileceğiniz pencereye sahip oluyorsunuz.
SCOUSER: Oyuncu testi tuşlarını aktif,
TURBO: Turbo durumu,
EVERY LEVEL SAVE: Her bölünden sonra save imkanı,
ALLOW SINGLE: Multi-level'da tek oyuncu şansı,
PAPARAZZI: Insert ile C:\TEMP\PIX klasörüne ekranı kopyalama,
THE WHOLE OF CREATION: Tüm cheat'leri de-aktif,
Playtester tuşları ise:
Shift-F9: Bölüm geçme,
F11: Cephane,
F12: Sağlık.



ALLODS: Sealed Lands

UNREAL

Subject: uNReaL cheat`i :))
Date: Thu, 11 Jun 1998 21:46:10 +0300
From: "cagri türkkan" <cagri@turk.net>
To: mert@gsmnet.com
seLam Mert,
Nasılsın iyi misin? Ben iyiyim! Evet işte "unreal" cheatleri: [Bunları konsolda yazacaksınız [bu arada teklifimi düşündün mü?]]
ALLAMMO: Silahlar ağzına kadar dolsa,
FLY: F-117 gibin uçmak,
GHOST: Duvarları yok kabul et!
WALK: Filay veya gost modundan normal moda geçiş.
GOD: Neydi bu ya? Unutmuşum aXXXXnı satayım [haa,unutma sebebimi hatırladım . Bunu kullanırsanız bilgisayarınız format olur :)]
INVISIBLE: Görünmeden bi XXXX soysam.
KILLPAWNS: Geberin iXXlar [BaTTaL GaZi cheat i :)]
SLOMO #: Hızı değiştirir [mavra mı yapcem sandınız !! o kadar yeter de artardı bile !! Öyle oldu zati ! [bu arada 1.0 normal [default] oyun hızı oluyor !! bilginize !]]
SUMMON: İstediğin objeyi al [veya silahı]: SUMMON EIGHTBALL, SUMMON FLAKCANNON, SUMMON NALI, SUMMON DISPERSIONPISTOL, SUMMON AUTOMAG, SUMMON STINGER, SUMMON ASMD, SUMMON RAZORJACK, SUMMON GESBIORIFLE, SUMMON RIFLE, SUMMON MINIGUN, SUMMON SKAARJWARRIOR,
PLAYERSONLY: Gerçek hayatta bunu yapcan . Ohhh !! Hiç yaşlanma!! [ben olsam 18'imde bunu yazardım :)]
BEHINDVIEW 1: Tomb Raider [ne oyundu o bea !] daki gibin görüş stili!!
BEHINDVIEW 0: Normal göruşe geri dönme ..
FLUSH: Bir nevi grafik düzeltici !![ne demekse !!]
... neyse, fazla mavra oldu, evet ben kaçayım.
Artıkın !! Teklife cevap yolla artık!! [cevabını dergide yazmasan da mail'i replay et!! Ama cheat'i yayınla :)], TaKe CaRe Mert,
|CaĞRi|

Mert'in Notu: Birincisi ciddi ciddi fazla mavra olmuş. Ama cheat'lerini senin gibi yazılmış bir şekilde gönderenleri takdir ediyorum. Bir de fazla küfürlü olmuş, Sansürlemek (XXX'ler bana ait yani) zorunda kaldım :).

CLAW

Subject: Clawwwwww
Date: Sun, 07 Jun 1998 18:28:32 +0300
From: "Umut Ulgen" <umutu@superonline.com>
To: mert@gsmnet.com
Mert Abi artik bunu yayınla işte müthiş platform Claw'un cheatleri:
Oyunu oynarken yazın şunlari:
mpapple, mpbunz, mpblaster, mpcasper, mpdevheads, mpfps, mpshadow, mpwimpy, mpfreak, mpgandalf, mpjordan, mphaunted, mpkfa, mppenguin, mpsuperthrow.
Hadi byeeeeeeee.
Mert'in Notu: Yayınladık yayınlamsına da ne işe yarar bu kodlar yazsaydın daha iyi olurdu sanki.

bigBEN

File/Open, C:\Personal, D:\mydocuments\bigbenhaziran.doc - Properties/Statistics/Words=535. Hah tamam, bak 535 kelime, hiç önemli değil. Herkesin kendi etrafında dönen dünyasını mutlu etmek için gerekli olan kelime sayısı=535. Giriş yapıldı, gelişecek ve sonlanacak, sonra gidilecek, uyunacak, dinlenilecek. Şimdi aldığım bir karar ile yıkanılacak ve saç kesilecek… Ertesi güne hazırlanılacak…
- Babam alolik idi ve annemi çok döverdi…
- Giriş parası vermedik, süper oldu, aman derim böyle devam etsin. Pasaportu da zati unuttuk evde…
- I wrote her off for the tenth time today. And practice all the things I would say. But she came over. I lost my nerve…
- Kızkardeşim ile ben çok çektik bu aile ortamından, ben 8 yaşında iken anneannemin evine gittim…
- Gençlik her yerde aynı aslında, haa, ben kafadan yeah, right, demeye devam edeyim, bu sistemi bir oturtturursam yırttim, multitasking çalışmak süper…
- I took her back and made her dessert. Now I know I'm being used. That's okay man cause I like the abuse. I know she's playing with me.
- Fabrika ve bir çok bar var etrafta, insanlar inanılmaz monoton yaşıyorlar ve bu barlar sayesinde ayakta kalabiliyorlar, nufus 500, bar sayısı 50. Normal aslında
- Bodyguard da her yerde aynı be hocam, herifin kasılmasına bak sen, ama Allah'tan burada nazik davranıyorlar, ama temelde hepsi aynı bokun soyu.
- That's okay cause I got no self esteem. We make plans to go out at night. I wait till 2 then I turn out the light. All this rejection's got me so low . If she keeps it up I just might tell her no. When she's saying that she wants only me
- Ben kaçtım o şehirden, yaklaşık 10 yıldır tek başıma yaşıyorum, gitar dersleri vererek geçiniyorum, mutluyum. Geçenlerde bir telefon geldi…
- Ne kadar çirkin kızlar bunlar ya, güzelleri de yok değil ama genelde çirkinler be. Türk kızları daha güzel şerefsizim, Corona olayına bittim yalnız. Limonu içine attın mı bu biranın tadına doyum olmuyor.
- Then I wonder why she sleeps with my friends. When she's saying that I'm like a disease. Then I wonder how much more I can spend. Well I guess I should speak up for myself. But I really think it's better this way. The more you suffer. The more it shows you really care . Right? Yeah yeah yeah
- Baban hastahanede ölmek üzere dediler, gittim. Ne beni hatırlıyor ne bir şey, annemi ziyaret ettim daha sonra. Çökmüş kadın. Takıldım biraz onlarla. Kardeşim nerede, ne iş yapar bilmem. Çok da merak etmiyorum doğrusu.
- Now I'll relate this little bit. That happens more than I'd like to admit. Late at night she knocks on my door. Drunk again and looking to score. Now I know I should say no. But that's kind of hard when she's ready to go. I may be dumb. But I'm not a dweeb. I'm just a sucker with no self esteem
- Kalktım geri geldim San Francisco'ya, burada huzurluyum ben, az çok para kazanıyorum, bir şu evin alt katını kiraya versem, tamam o zaman. Bir de sen bana bir ara şu web sitesi nasıl yapılıyor bir anlatsana.
- Tabii ki almamam lazım, hic unutmam, Hülya Avşar fahişe kılığına girmiş idi Show TV'de ve duran arabalara ben aids'liyim diyordu, millet de "olsun anam bize bir şey olmaz" diyordu, bak bu geldi aklıma iyi mi? How low she'll go, I do not know, beyond my limits abi.

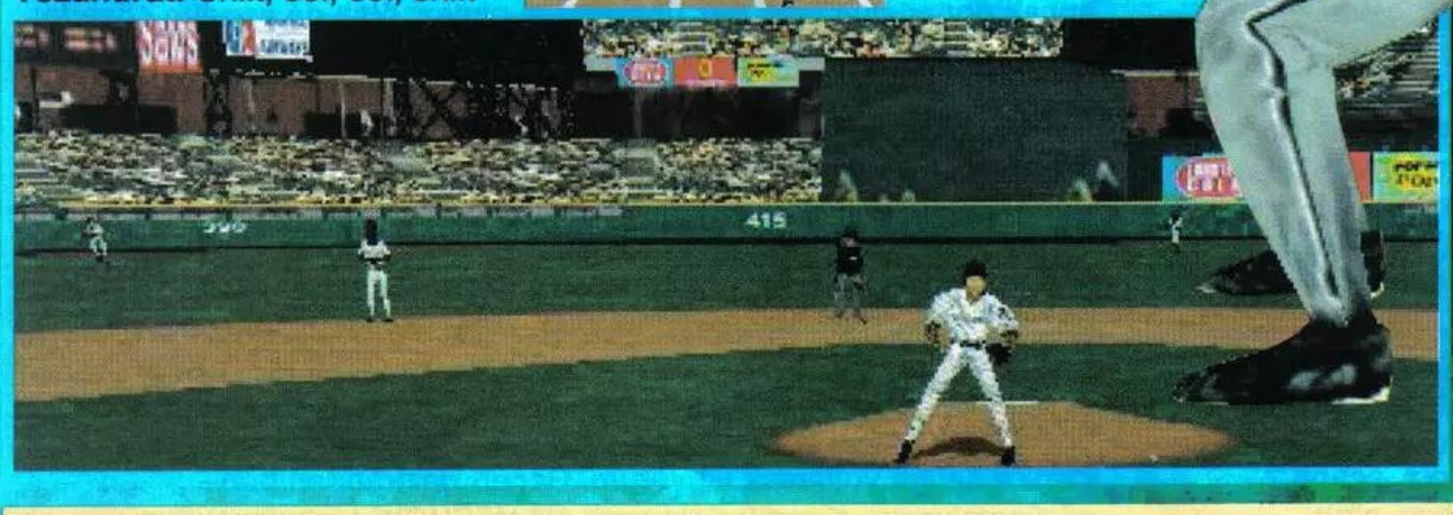
TRIPPLE PLAY 99

Subject: Triple Play 99 cheati
Date: Wed, 10 Jun 1998 11:09:13 +0300
From: "aserdar" <aserdar@cc.emu.edu.tr>
To: <mert@gsmnet.com>

Merhaba Mert Abi bu sana ilk gönderdiğim cheat ama son olmayacak.. Zamanım olmadığından sana bu cheati türkçeye çevirmeden gönderiyorum. Artık gerisi sana kalmış. Sağ, sol, yukarı ve aşağı hareketleri yön tuşları ile yapılmalıdır.

Sponsor Yorumu: Sol, shift, sağ, alt
Nickname Oyunu: Alt, sağ, shift, sol
Stadium Info: Aşağı, ctrl, sağ, alt
Tezahürat: Shift, sol, sol, shift
Yine Tezahürat: Ctrl, aşağı, aşağı, ctrl
Meksika Dalgası: Alt, sağ, sağ, ctrl (dalgamı geçiyorum...)

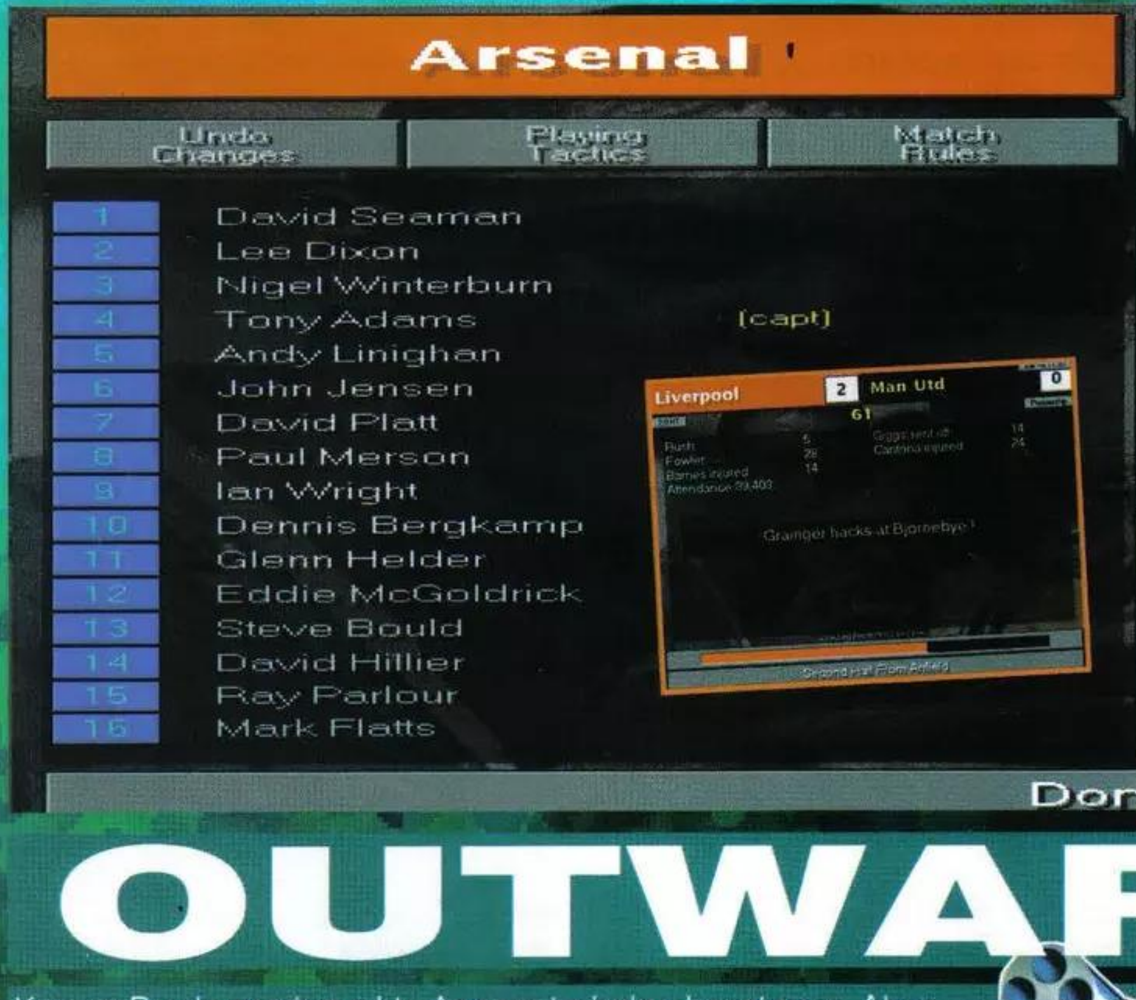
Mert'in Notu: İngilizce olarak gönderilen cheat'leri desteklemiyorum. Tam bir Copy-Paste mantığı. Ama neyse. Bu seferlik daha sesimizi çıkarmayalım.



SPEC OPS

Alper Renberoğlu der ki:
"Size yepyeni bir oyunun hilesini söylüyorum sıkı durun: Specops çok güzel bir savaş oyunu hele birde 3dfx'iniz varsa kaçırmayın derim ben, hem de bu ay çıktı:
Oyunu oynayanlar bilir oyunda zaman limiti olması çok sıkıcı birşey, zamansız oynamak için zaman tam biterken Esc'e basın ve oyuna tekrar girin ve zamansız oynayın!
Mert'in Notu: Bu ay da ne kadar çok kısa okuyucu cheat'i var yahu. Bunu herkes ders alsın kendine, böyle küçük küçük cheatlerle nasıl dolacak bu 4 sayfa. Biraz da bizi düşünün di mi ama?

CHAMPIONSHIP MANAGER 97/98

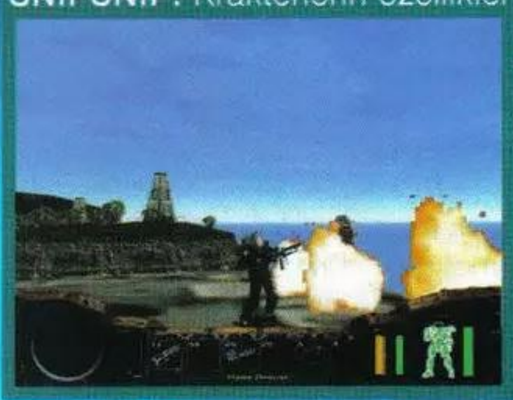


Subject: Championship Manager 97/98 Cheati
Date: Thu, 28 May 1998 20:01:28 +0300
From: "Mehmet Kiratli" <gurer@superonline.com>
To: <mert@gsmnet.com>

Evet hani şu cheati olmayan oyunlardan değil mi? Oyunda maçtan 1 hafta önce Manager Options'daki Add More Managers'dan oynuyacağınız takımın manager'ı olun ve takımı bozun ucuza iyi oyuncularını alın ve maçta absurd bir şekille çıktıktan sonra 17-0 18-1 gibi sonuçlar kaçınılmaz oluyor.(Haa sonra da Retire Manager'dan çıkın)...
Mert'in Notu: Yahu, menajerlik oyunlarını o kadar severim bir türlü oynayamadım iyi mi şu CM'i. Hayır patrondan gizli gizli aldım oyunu geçen ay bu sefer de çalışmadı iyi mi bilgisayarımda. Gizli gizli diyorum, o ay yazacağım oyunlardan başka oyun oynamak teorik olarak yasak da ondan. Amaartık gizlisi mizlisi kalmadı. Zaten oyunu da çalıştıramdık!

OUTWARS

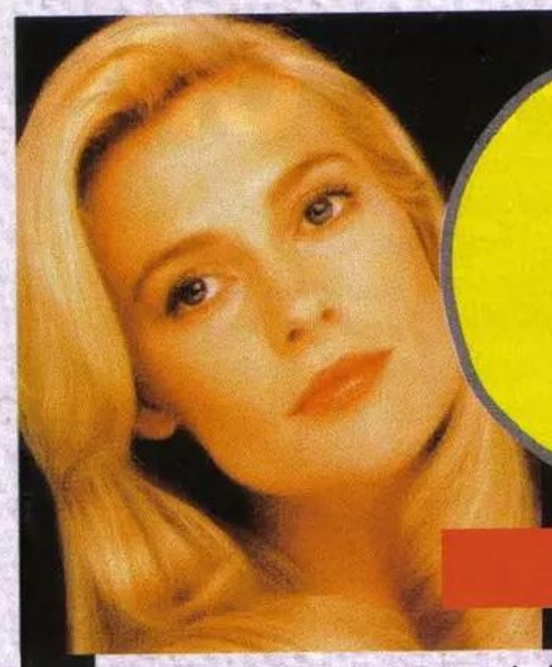
Kıyma: Bu da nerden çıktı. Annem torbaları karıştırmış. Abur cubur olarak olmasa da kıyma olarak ve hatta börek içinde oldukça etkili olabilir. Gece yemeyin hazımsızlık yapar.
Ve kodlar:
MACLEOD: Ölümsüzlük :)
KEYMASTER: Limitsiz jetpack yakıtı.
DIRTYHARRY: Limitsiz Ammo.
BUZZ: Glider wings aktif hale gelir.
FRAMERATE: Framerate sayacı.
PHANTOM: Yaratıklar arasında casusluk yapmak için tuşları F11 ve F12.
SNIPSNIP: Krakterlerin özelliklerini değiştirmek için.



GOHOME: Oyuna yeniden başlamak.
THRASHER: Bütün düşmanları trackerda gösterir.
WEAPONCAM: Kurşunun gözünden bi izleyelim bakalım.
JUMPXXX: Bölüm geçmek için burada XXX yerine oasis,anubis,ragnarok, juggernaut ve dead yazarak bu bölümleri oynayabilirsiniz.

COMMANDOS

Dardanel Ton: İşte abur cuburların en ağır olanı. Abur cubur demeye bin şahit ama salatasını bile yapmaya üşendiğimden bırakın limon sıkmayı konservesinden bile çıkarmadan yiyorum yine gece vakti yine ekran karşısında.
İşte böyle ekran karşısında bi gün Commandos'un cheatlerini bulmuşum, kan-ter içinde uyanmışım.
Tüm bölüm kodları:
2: 4JJXB; 3: ZDD1T;
4: RFF1J; 5: K4TCG;
6: DT1WN; 7: IH3W1;
8: 52WJ7; 9: 924BF;
10: PSGPW; 11: JF0P3;
12: 4MB4D; 13: BJK4Y;
14: TI8D1; 15: XQWDC.



ENGİN abla

Buram buram sıcak, fosur fosur sigara, zırıl zırıl telefon, bozuk klima, sıcak kola, neyse ki soğuk tang, teoman, evlilik, papatya, çocuk, su gibi akıp geçen zaman, bas gitar - tiz gitar (hö!), para, para, para... Akın akın geliyorlar üzerime etrafımda dönüyor. Ve etrafımdaki insanların etrafında. Bir tek bunlar değil gelenler. Daha neler var yazmadığım veya yazamadığım (mesaj yerine ulaştı mı bilmem!). Ya da dur yahu. Mesaj vereceğime yazımı bitireyim...

Biricik Engin Ablacığım,
Sonunda yazmaya karar verdim. Şimdi birde o kadar yazar yollarım Engin Ablada yayınlamaz diyordum ama yayınlarsın di mi? Hem kısa sayılır. Sorularım:
1- 200 MMX, 32 MB RAM, 2.1 GB harddisk, 24X CDROM, S3 2 Mb ekran kartı, Creative ses kartı. Terfi için iyi mi ?
2- Şimdi bende bir yazıcı var, Panasonic KXP-1150. Hiç memnun değilim Bilgisayarcının biri de "ee yazıcı" dedi. Gerçekten öylemi? (yoksa sürekli form kağıdı takmaya çalışırken mi bozdum?)
3- Bana iyi ucuz (!!!!) bir yazıcı önerir misiniz acaba ?
4- Internete bağlanırsak değer mi ? (Hız, fiyat, sinir sistemi..... vs.)
5- CDROM sürücü de neden Creative'i önermiyorsunuz?
6- Zevk için Corel Draw kullanıcam. Yoksa zevksiz miyim?!
7- Benim kendi adıma Wındows'um var (yani özel farklı oturum). Her girişte parola falan soruyor bunu nasıl kaldırırım?
8- Zebani beyin sekiz sayfası var hala ötüyor sen niye ötmüyorsun?
9- Serkan niye gitti? Bence yas tutun ve dergiyi ayın 15'inde çıkarın !! (öhö).
Hadi bakalım. Benden bu kadar. Sıra sende yayınla şu mektubu da posta parası boşa gitmesin (Az değil ki iki jeton ediyor).
Memhet "Ah Serkan" BARSEY

Küçük bebeğim Mehmet:
1- Bu senin bilgisayarının konfigürasyonu ise terfi için biraz daha zaman var demektir. Eğer terfi etmeyi düşünüğün konfigürasyon ise, mevcut konfigürasyonun da çok kötü değilse (en azından bir iki ay daha idare edebilecek gibiyse) terfi için iyi değil. Biraz daha bekleyip Pentium II'ye terfi etmek en doğrusu olacaktır.
2- Bilgisayarsın doğru söylemiş, eninde sonunda "yazıcı". Bu model ev kullanımı için pek uygun değil. Onu elinden çıkartıp mürekkep püskürtmeli bir yazıcı (140$ dan başlıyor) almanı tavsiye ederim.
3- Demin de dediğim gibi 140$ civarında HP400 alabilirsin. Ama biraz daha fazlasını gözden çıkarırsan (70-80$ daha fazlası) H690C tavsiye ederim.
4- E yani!!!
5- Creative'in ilk modellerinden beri süregelen bir okuma zorluğu problemi var. Marka olarak iyi bir marka belki ama CDROM konusunda başarısız. Aynı şeyi Sony için de söyleyebilirim. Televizyon alırken belki Sony ama CDROM da asla değil. Ayrıca Creative'in CDROM üretimini fason olarak başka firmalara -en azından benim bildiğim bir çok modelini- yaptırdığını da unutmamak lazım (Samsung gibi).
6- Corel Draw kullanırken kafayı yiyebilirsin. Örneğin ben 233Mhz, 128 RAM'li alette yiyiyorum (yavaşlıktan). Kısacası zevksizsin :).
7- Herhangi bir ağ bağlantın varsa (Internet gibi) o parolayı kaldıramazsın çünkü o parola ağ parolasıdır.
8- Zebani tatminsiz bir insan (ayrıca segilim falan da değil!). Azgın ruhunu tatmin etmek için ek bile yaptık (belki artık benle daha az uğraşır :).
9- Sanırım Serkan hakkındaki gerçekleri açıklamanın vakti geldi artık. Serkan aslında ayrılmadı. Bir gün Beşiktaş'daki evinden, Beşiktaş'daki dergiye gelirken yolda kayboldu. Hala daha da bulunamadı. Serkan artık dön, köşen seni bekliyor! ehehehe

Sevgili Engin Abla,
Nasılsın, iyi misin? Moralin bozuk mu? Veya keyfini kaçıran bi durum yoktur inşallah. Bu sana ilk mektubum. Daha önce mektup yazacaktım ancak donanımla ilgili pek problemim olmaz; olsa da kendim çözerim. Neyse şimdi yazıyorum ya, umarım yayınlarsın. İşte sorular
1- Nedir bu ESS ile alıp veremediğin? Benim bir ESS 1688 Radyolu ses kartım var ve çok memnunum.
2- Top 5 Shareware listen ne ? Benim ki ;
Paint Shop Pro 4.12, Winzip, Power toys (özellikle Quick Res), Winamp, Pica wiew 32.
3- Şu bilgisayara sesli komut vermeye yarayan voice bilmem neleri kullanıyor musun? Ben biraz interact voice kullanmıştım, çok mavra bişey.
4- Mp3'ler hakkında yorum ?
Sorular bu kadar. Bu arada Balıkesir / Bandırmadaki arakadaşım Ali Cenk'e selam yollamak istiyorum. Geçen Hazirandan beri görüşemiyoruz. Kendileri devamlı GAMESHOW okuyucusudur.
Cem "a mighty pirate" KARAOĞUZ

Kınalı kuzum Cem,
1- Benim onunla bir alıp veremediğim yok ama onun oyunlarla bir alıp veremediği var sanırım. ESS ve diğer bir çok chipset -özellikle DOS altındaki oyunlarda- çok sorun çıkartıyor. Ayrıca Windows'95 altında kurulum sırasında yarattığı sorunlar da cabası. Oysa benim sevgilim (Polat değil!) Avance Logic DOS, Win3.1 ve Win95 altında tamamen sorunsuz olarak kuruluyor ve çalışıyor. Ayrıca Avance Logic'in diğer chipsetlerin aksine Sound Blaster 16 ile de uyumlu olduğunu unutmamak lazım.
2- Top 4 Shareware listem aşağıdaki gibidir:
Winzip (olmasa olmaz), Getright (kesintisiz download keyfi), Winamp (malum) ve ACDSee (gördüğüm en güzel picture viewer).
3- Bundan uzun bir süre önce (yaklaşık iki sene) bir kere kullanmıştım. Ama fikir olarak karşıyım (insanı iyice tembelleştiriyor ondan sonra gelsin kilolar!)
4- MP3 harika bir olay. Bilmeyenler için kısa bir açıklama yapalım: MP3 bir ses sıkıştırma formatı. Sesi kalitesinden hiç ödün vermeden yaklaşık olarak on kat sıkıştırıyor. Bu da bir CD'de yaklaşık olarak 120 tane CD kalitesinde şarkı demek (yaklaşık 7 saat). Yani The Cure'un bütün albümleri tek bir CD de... Allaaaaaaaaaaah!!!

Canım Ablam Benim,
Nasılsın iyi misin (bize ilkokulda mektuplara böyle başlamayın derlerdi). Bir daha Mayıs'taki gibi bir Engin Abla yapma. Aslında sen elinde değil fakat "Lütfen bu köşeye mektup yollayın, üşenmeyin bu köşeyi yaşatalım." (Yardım kampanyası gibi oldu). Sana bir kaç sorum olacak (birkaç mı?), yayınlarsan sevinirim.
1- Ben Pentium 200 MMX 32 MB SDRAM 136 pin 32X cd romlu bir bilgisayar aldım. Sence yeterli mi ? Beni ne kadar idare eder?
2- SDRAM 136 Pin ile EDO RAM 72 pin arasında ne kadar fark vardır. ?
3- Benim ekran kartım 4 Mb S3 Virge Dx. Bu kart 3DFX'in bazı özelliklerini taşıyormuş. Yani normal bir bilgisayardan görüntüleri daha iyi çıkıyormuş, mesela Fifa 98'de. Doğru mu, biraz açıklar mısın?
4-- Sence 24X Creative mi yoksa 32 Goldstar mı? Neden?
5- Bir arkadaşımın P100'ü var P200 yapmak istiyor. 40 Milyonu aşar mı? Ne kadardır?
6- Sanırım bir 3DFX almak gerekiyor artık. Artık bıktın ama Diamond mu yoksa Thypoon mu?
7- Derginizde yayınlanan Toca: Touring Car 3d'siz P166 MMX istiyormuş. Bende 320x240 yapmadan çalışır mı? (sorunsuz)
8- Mpeg kartım olmadan nasıl film seyredebilirim?
9- Bilgisayarımı 64 Mb yapmak istiyorum. Ayrıca bir de 64 bitlik ses kartı alıcam. Fiyatları nelerdir?
10- Windows 98 ne zaman gelir?
11- Sana diskette mektup yollayabilir miyiz? Ayrıca Muder'in yazıları çok güzel bu arada dergiye nasıl yazar olabiliriz (son dakika sorusu

BİR DERDİNİZ OLURSA
ABLANIZA YAZIN BAKALIM!
enginabla@gsmnet.com
ADRES:
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
Akel İşhanı No:2/4-5
Beşiktaş, 80690, İstanbul

ENGİN abla

da sorarım hani).
Kendinize iyi bakın.
Volkan " GAMESHOW ayın 1'inde mi çıktı" ERKUT.
Tatlı çocuğum Volkan:
1- Bir de 3DFX alırsan seni 5 - 6 ay daha idare eder.
2- Aslında hemen hemen hiç fiyat farkı kalmadı. Bunun sebebi de SDRAM'lerin iyice yaygınlaşmış olması.
3- Bunu sana kim söylediyse seni fena halde kandırmış. D3D destekleyen bazı oyunları çok yavaş da olsa çalışır ama Fifa asla!
4- Hızları bir kenara bırakalım, kesinlikle Goldstar. Sebebine ise Goldstar'ın sorunsuz bir CDROM olması.
5- Mainboard'u destekliyorsa 40 milyonu bulmaz bile ama mainboard desteklemiyorsa extradan bir 15 milyona daha ihtiyacı olacak.
6- Aralarında çok büyük bir performans farkı yok. Hangisini ucuz bulursan onu al (fiyat farkı azsa Diamond al)
7- Vallahi anlamadım, billahi anlamadım!!!
8- Win'98 veya Win'95 OSR2 sürümüne sahipsen herhangi bir MPEG Player programı ile seyredebilirsin. Eğer Win'95 kullanıcısı isen CDROM'unun secondary IDE portta "master" olarak bağlı olması gerekiyor. Program olarak da Active Movie'yi tavsiye ederim.
9- RAM maliyeti yaklaşık olarak 40 - 50$ civarında olur. 64 bitlik ses kartı içinse öncelikle icat edilmesini beklemen lazım.
10- Windows'98 geldi bile. Fiyatı Windows'95'den biraz daha pahalı.
11- Tabii ki ama harddiskte olursa daha memnun olurum :).
Sevgili Engin Abla
Nasılsın, iyi misin? Umuyorum ki iyisindir Engin Abla. Yine birçok sorunumuz çıktı. Ayrıca yarının doğum günüm olması veya iki gün sonra okulların kapanacak olması beni pek sevindirmiyor. Çünkü dersler kötü. Zaten 3DFX hayal de, galiba ben modem ya da printer da alamayacağım, yani aldıramayacağım. Valla kendime bir iş kurucam paraya para demiycem, kendi 3DFX'imi kendim alacağım... Saçmaladım yine. Seni sıktığım için özür diliyorum. GameShow gerçekten çok güzel olmuş. İçeriği mükemmel. Ama bana OVERDOSE ekinin sayfa tasarımı biraz karışık olmuş gibi geldi.Ben buradan bütün GameShow yazarlarına başarılarının devamını diliyorum, tabi sana da ablam. BİLGİSAYARIM: 32 mb ram, Pentium 200 MMX, 24X Creative Infra, 2.1 GB HD.
Sorular:
1- Benim CD-Rom'um biraz yavaşladı gibi. Mesela FİFA'da uzun süre menülere girmeyip maça aralıksız devam ettiğimde, sonra ESC'e basıp menüye çıkmak istediğimde CD-ROM sanki bu işlemi unutmuş gibi 3, 4 kere dönüyor (10 sn. felan) sonra müzikle birlikte menü açılıyor. Fifa bir örnek. Birçok oyunda oluyor. 5 saniyelik gecikme pek önemli değil ama niye ki?
2- Bilgisayarımı aldığımda bana mouse disketi Sound Blaster ve CDROM disket ve CD'leri dışında cd felan vermediler. Yani Windows CD'si felan yok. Acaba bilgisayarım toplama olduğu için mi?
3- Ekran kartımın kutusunun üzerinde "CARDEX (GENESİS SV+) S3 Virge DX", Windows'ta ise "S3 virge DX GX PCI for Windows" yazıyor. Ayrıca 4MB RAM. Direct-X özellikli ve direct-X setup'a girdiğim zaman direct draw ve direct 3d özelliklerini görüyorum. Ama D3D destekleyen bir oyuna girince menü'deyken felan ekran kilitleniyor. Ayrıca D3D, 3DFX gibi hardware sayılmaz değil mi? Tomb Raider'da setup ta Hardware seçeneği açık kalıyor ama onu seçip Play deyince yine açılırken kilitleniyor.
4- Sorularım az ama uzun oldu. Bu pek önemli değil, bir adventure sorusu. Eğer dergiden bir arkadaşa sorarsan sevinirim. Haziran sayısında Zebani'ye de sormuştum yanlış bir cevap vermiş... LBA-2'de çocukları ve büyücüleri uzaylılardan kurtarmam isteniyor. Bunu da Citadel'de yeraltında bulunan küreye LİGHTNİNG SPELL yaparak başaracakmışız. Lightning Spell için gerekli olan Desert'taki kırmızı topu da aldım. Kürenin yanına iniyorum ama düğmeye basınca büyüyü yapmıyor. Acaba daha önce uzaylılar beni tutsak ettiklerinde büyücü giysimi aldıkları için mi? 5.soruyu cevaplamasan da olur. Yayınlarsan ya da cevaplarsan çok sevinirim ablam. Sana bundan önceki mektubum bilgisayarım alınmadan bir gün önceydi, bu ise doğum günümden bir gün önce.
SON OLARAK SANA VE TÜM GAMESHOW ÇALIŞANLARINA MUTLU BİR YAZ DİLİYORUM.
Evren `Yok ki 3DFX veren` BAL
Evren'in en tatlısı Evren:
1- Sen bu Creative'in nasıl bir bela olduğunu bilmez misin? Hep böyle şeyler yapar. Özellikle CD üzerinde küçük çizikler oluştuysa.
2- Sen büyük bir ihtimalle orijinal Windows'95 işletim sistemine sahip değilsin. Sana CD vermemelerinin sebebi bu.
3- Daha önce de söylediğim gibi S3 Virge D3D bile destekleyemeyen bir kart. 3DFX gibi bir kartla kıyaslanamayacak kadar kötü bir hızlandırıcı. Nisbet yapıyormuş gibi olacak ama 3DFX süper demekten de kendimi alamıyorum.
4- Vallahi bu aya yetiştiremedim ama sana söz, ağustos sayısında bulmuş olacağım cevabı. Hatta bilen varsa mektup fax yada e-mail ile ulaştırsın cevabı bir zahmet.
Gitmek en iyisi sanırım. En iyisi de nereye kadar. Gittiği yere kadar, mümkün olduğunca kasmadan...
☒ENGİN "Neden bizim şarkımız yok" ABLA

Bütün vücudum spazm geçirmeye başlamıştı. Ciğerlerim kumu solumaya çalışıyordu. Kendimi öksürmekten alıkoyamıyordum. İçimdeki büyü enerjisi organlarıma yayılıp kendini yok etmiş ama beni de mahvetmişti. Sanırım kısa bir süre için büyüye dayanıklı iç organlarım olacaktı! Mystra... Umarım benim için Nirvana'da bir yer hazırlamışındır...

Gözlerim kararmaya başlamıştı. Artık öksürmüyordum veya öksürdüğümü dahi anlıyamıyacak kadar kendimi kaybetmiştim. Daha öncelerden onlarca kez tattığım uyku verici bir uyuşukluk tüm vücudumu sarmaya başladığı zaman sinirlerime hakim olup ölüme kollarımı açtım. Bu sefer tek fark beni kurtarıcak arkadaşlarımın olmayışıydı ve bekledim... bekledim...

"Seni bulduğum anda öldüreceğimimi sanıyordun, Nierdre?." Bir anda irkilip gözlerimi açtım. Karanlık, her yer karanlıktı. Hareket etmeye dahi çalışmadım. Üzerimde, onlarca ejderha oturmuş gibi bir ağırlık vardı. Sesin geldiği tarafa fafamı çevirdim.

"Kaç yıldır bu anın planlarını yaptığımı biliyormusun? Gorge of Gauros'ta beni yendiğinizden beri seni ve o mide bulandırıcı arkadaşlarını arıyorum."

Hayır, olamaz!!! Nevron mu? Zulkir of Conjuration! Ama onu kaçarken görmüştük. Bu kadar kısa sürede bu kadar güçlenmiş olamaz! Gerçekten oysa, Ritual of Da'Shakkul'ı neden yapamadığıma şaşmamalı.

"Evet beni kaçarken görmüştünüz, Nierdre. Kaçarken yakınımda sen olsaydın, ışıldayan Paladininiz yerine emin ol ki tek kelime ile seni öldürürdüm."

"Eğer Larloch'un yardımları olmasaydı hala yaralarımı yalıyor olacaktım, Nierdre." "Senin ve arkadaşlarınızın açtığı derin yaraları."

Mystra... Bu deli adama karşı ne yapabilirim tek başıma. Simbul'un bile onlarca yıldır yok etmeye çalıştığı bu adam. Ben daha doğmadan önce Zulkir olmuş bu adam...

"Senin için birkaç planım var küçük büyücü. Eminim bundan sende hoşlanıcaksın."

"Planımın baş kahramanı sensin. Ama önce üzerinde bazı değişiklikler yapmamız lazım. Ooooh! Korkuyormuyuz yoksa?... Kork Nierdre kork! Sana yapacağım şeyi Szass Tam bile kıskanırdı."

"Birkaç dakika sonra öleceksin Nierdre. Tam bir dolunay sonra da emrimde bir undead olarak kalkıcaksın. Şu anki bilincin yerinde olacak ve büyülerini ezberleyip yapma gücün hala seninle olacak. Tabi priest büyüleri dışında. Sakın bir an için bile bunları bana karşı kullanabileceğini düşünme. Haberim olmadan nefes bile alamıycaksın Nierdre. Bir nefes bile...Hah hah hah!"

"Senin en az bir yüzyıl boyunca daha öğrenemiyeceğin bu büyüyü öğrenmek için ne kadar fedakarlıkta bulunduğumu tahmin bile edemezsin."

Mystra... Birgün elbet öleceğimi biliyordum ama, ama bu kadar erken olabileceğini düşünmemiştim. Bu işler bittikten sonra oğlumla Evermeet'e gitmek istiyordum. Şimdi Nevron'un zombie kölesi olmak üzereyim. Hayır, hayır!

"Bana itaat ediceksin ve benim emrimle düşmanım olan tüm dostlarını yavaş yavaş öldürmeye başlıyacaksın. Deepingdale'den Azargathe ilk kurbanın olacak. Bunu engellemek için hiçbirşey yapamıyacaksın, genç Nierdre. Onları kendi ellerinle öldürdüğün zaman duyacağın vicdan azabı sana verebileceğim en büyük acı olacak."

"Konuşma zamanı bitti, Nierdre...". "Artık iş zamanı...". "Korkma canını çok yakmıyacağım".

Nevron'un isterik kahkahaları etrafta eko yapmaya başlarken sadece gözlerimi kapadım. Artık yeni bir hayata! başlamak üzereydim...

Hurraaahh! Ve en sonunda yaz tatili... Bütün senenin yorgunluğunu atmak için önümde uçsuz bucaksız, tam tamına üç ay var. Gerçi doksan gün hiçbirşeye yetmez ama çaktırmayın. Altı ay okul ve toplam üç aylık sınavlar döneminden çıkınca tatil tatildir diyorsun.

ÖYS'ye girmiş olan tanıdığım ve tanımadığım herkese geçmiş olsun diyorum. Ben kendim iki kez bu merete girdiğim için sizi çok iyi anlıyorum. İlk ÖYS'ye gireceğim gün o kadar heyecanlanmıştımki az daha kusacaktım. O gün ilk defa, bir sınav stresinin beni taa derinden, midemden etkiliyebileceğine şahit olmuştum.

Bu ayda yeni bir seriye başlıyoruz. Bu sefer TSR'nin geçen sene kapattığı DarkSun dünyasına bir dalış yapıyoruz. Dünyanın geçmişi nasıldı? Gerçekten ormanlar Athas'ın yüzeyini kaplıyormuydu? Şu an nesilleri tükendiği söylenen Troller, Ogreler, Orclar, Gnomelar, Pixiler ve diğer ırklar gerçekten var olmuşlarmıydı? Bütün bu soruların cevapları Athas'ın kumları altında ve bu köşede saklı...

Büyü Öncesi Çağ:

Athas'ın neredeyse tamamiyle okyanuslarla kaplı olduğu, büyünün ve psionic güçlerin olmadığı bu döneme Mavi Çağ denirdi. O çağda yaşayan tek akıllı ırk Halflingler'di ve onlarda çağın efendileri sayılırlardı. Gök mavisi güneşin altında, dalgalar üzerinde ki şehirlerinde yaşarlardı. Doğanın kendisini manipule edicek bilgi ve yeteneğe sahiptiler. Uçsuz bucaksız okyanusun belli yerlerinde suyun erişemiyeceği yükseklikteki topraklarda istedikleri ve ihtiyaçları olan herşeyi yetiştiriyorlardı. Belli bir süre sonra denizden aldıkları verimi iki katına çıkarmak istediler. Bu amaçla çabalarken verimi artırmak yerine onu yavaş yavaş yok eden bir felakete istemeden de olsa davetiye çıkardılar.

Bazı Nature Masterlar (istedikleri şeyleri doğayı kullanarak elde edebilme gücüne kavuşmuş olanlar) dünyayı bu felaketten kurtarmak için Pristine kulesinde toplandılar. Felaketi engelliyecek bir çare bulmuşlardı ama bunu gerçekleştirebilmek için korkunç miktarda güce ihtiyaçları vardı. Bu gücün tek kaynağı da safir renkteki güneşleriydi ama bu enerjiyi kullanamıyorlardı. Nature Masterlar didinip uğraştılar ve en sonunda kendi güneşlerini değiştirip enerjisini Pristine kulesi vasıtasıyla kullanmaya başladılar. Bu enerjiyle denizlerini tehdit eden asıl felaketi engellemişler ama daha daha büyük bir sorun yaratmışlardı. Güneş üzerinde yaptıkları oynamalar onu gök mavisi renginden parlak sarı bir renge sokmuş ve güneşin dünya üzerindeki etkisini de değiştirmişti. Denizler buharlaşmaya başlamış ortaya geniş ve çorak topraklar çıkmaya başlamıştı. Dünya eskisinden daha değişik bir hale gelmişti ama denizlerin hepsi yok olmamıştı.

Bundan sonraki döneme Rebirth (Yeniden Doğuş) dönemi denir. Bu dönem bir bakıma kendi kendine oluşum dönemiydi. Denizler çekiliyor, ortaya çıkan topraklar sürekli değişiyor ve yeni canlı türleri ortaya çıkıyordu. Bu yeni yaratıklardan bazıları hayatta kalmayı başarmış, geri kalanı da ölmüştü. Bu dönemde Halflinglerin çoğu medeniyeti terk etmiş ve eski ilkel yöntemlere geri dönmeye başlamıştı. Pristine kulesinde az sayıda medeni! halfling kalmıştı. Sayıları azdı ama korkunç güç ve bilgileri vardı. Bu yeni cenneti popüle etmek için kendi istekleri ile kendilerini yeni ırklara dönüştürdüler - Humans, Demihumans ve Humanoidler. En son kalan Nature Master'da yok olduğu zaman Athas'ta yepyeni bir çağ başlamıştı.

Rebirth'den sonra Yeşil Çağ başladı. Bu çağda dev ormanlar ve yeşil alanlar yeryüzünü kaplamaya başlamıştı. Yine bu dönemde yeni yaratılmış olan ırklar dev şehirlerini kurmuş, onları birbirine bağlamak için yollar inşa etmişlerdi. İlk Elemental clericler de ortaya çıkmaya başlamıştı ama çağın asıl gücü Psionic gücüydü. Bu güç Rebirth çağında ortaya çıkmış ve Yeşil Çağın ilerlemesiyle gelişmiştir.

Büyünün Doğuşu:

Rebirth çağında gizemli bir ırk ortaya çıkmıştı. Bu ırk diğer tüm yeni ırkların özelliklerini taşıyor ve insan, elf ve dwarflardan çok üstün olan güçler sergiliyorlardı. Pyreen denen bu ırk ölümsüzdü ve onları dünyanın yeni efenedileri yapıcak güçlere sahiptiler. Fakat onlar diğer ırklardan saklanıp kendi yollarında gitmeyi tercih ettiler. Bu yollardan biri de büyüye giden yoldu.

Pyreenlerin arasında Rajaat denen biri vardı. Rajaat diğer pyreenlerin aksine fiziksel ve ruhsal olarak deforme olmuş biriydi. Bu kusurlarının aksine çok zekiydi ve psionic olarak büyük bir potansiyele sahipti. Rajaat, Yeşil Cağ'ın ilk zamanlarında pyreenlerden ayrılarak bilgi peşinde, dünyayı dolaşmaya başladı.

Bu arayışının sebebi kendisini rahatsız eden birçok sorunun cevabını bulmaktı. Dünya neden değişmişti? Nature Masterlar niye başarısız olmuşlardı? Ben niye diğer Pyreenler'den farklıyım? Rajaat hayatın anlamını ve bu soruların cevabını ararken kendisinin bir hata, bir kaza olduğunu anladı ve bu hatayı düzeltmek için yemin etti.

Rajaat'ın araştırmaları ona wizard büyüsünü keşfettirdi. Eski Nature Masterlar'ın yaşam şekillendiren tekniklerini araştırırken, Rajaat ilk buluşunu yaptı. Yaşayan her varlığın içindeki enerjinin çok büyük bir güç kaynağı olduğunu keşfetti. Bu keşifle beraber bu gücü kendi deformasyonlarını yok etmek için kullanmak istedi. Sonuca yakın olduğunu bilmesine rağmen, yeni bulduğu hiçbir yöntem istediği sonuvu vermiyordu. Rajaat bu kadar çabayla belki istediği sonuca ulaşamamıştı ama büyünün sırlarını çözüp ilk büyücü olmuştu... (Birinci bölümün sonu)

Gözlerini kısıp tepenin üstünden ufka baktı. Eli farkında olmadan sırtındaki ağır baltasına gitti. Daha toy bir warrior iken bir Orcish chief'ten kibarca(!) almıştı. Gözlerini kapatıp düşünmeye koyuldu. Daha bir hafta önce bu güzel ormana on kişişik bir grupla gelmişlerdi. Fakat yarısı daha yolun başında korkup kaçmıştı. Gülümsedi- topu topu bir Green Dragon'u uçarken gördüler -dedi. Sonra aniden gözlerinde, o

Muhammed
'Nierdre'
Dabiri
E-Mail: Nierdre@ibm.net
Adres:
İskele Yolu Sok,
Somuncu Apt. No:14/3,
81070, Suadiye/İSTANBUL

çelik bakışlı ifadede bir değişme oldu, bir yaş damlası süzülüp yere düştü. Kaybettiği üç genç fighter'ı hatırladı. Gitmeyin demiştim onlara. O mağaralar tekin değil diye - Kimbilir girmediği o mağaralara minotaurus...düşünmek bile istemedi. Ve sonra son yol arkadaşını, son dostunu hatırladı. Yıllar sonra karşılaştığı elf dostu Kaar. Dişlerini sıktı. Kahrolası Ogreler. Aniden bir çıtırtı duydu. Keskin gözlerini sesin geldiği yere çevirdi. Bir grup Ogre tepenin yanından geçmekteydi ve birinin elinde dostunun çok sevdiği yayı gördü. O an hiç birşey düşünmedi ve sırtından aldığı baltayı en öndeki Ogre'ye doğru fırlattı. Havayı yararak ilerleyen parıltı ilk Ogre'nin beyninde yerini aldığında , o çoktan tüm ağırlıklarını atmış elini +3'lük Long Sword'una atmıştı. Ogreler baltanın geldiği yere baktıklarında bir human silüeti gördüler. Yavaşca kılıcını çeken ve üzerlerine gelmeye hazırlanan bir human. O son kez tanrısına dua etti, kılıcını havada bir kez salladı ve...

Selam Nierdre. Ben Onur. Umarım küçük hikayemi beğenirsin. Ben Afyon'dan (Sanırım bu Afyon'dan ilk mektup) yazıyorum. Seni ve GameShow'u ilk okudugumdan beri gerçekten belli bir samimiyet, sevgi ve ilgi ile takip ediyorum. Neyse(m ney) burada (Afyon'da) değil masaüstü, masaaltı FRP (kötü kelime oyunu) oynamak bile mümkün değil. Bende hiç oynamadım. Ama senden öğrendiklerim, duyduklarım ile bu ilgimç dünya(ları) merak etmeye, giderek daha büyük bir ilgi ile takip etmeye başladım. Eee... Gelelim sorulara:

1- Sirian şövalyeleri kimdir baba ya?

2- Abi ben Dragonlara hastayım. Bana (bize, hepimize) biraz bunlardan bahsetsene (HOMM-1'deki o pembe şirin şeylerden değil ama).

3- Senin bildiğin veya kitaplarda yazan en büyük artifact nedir?

4- Sen hiç avatar öldüren oyuncu biliyormusun? (Gülme be)

5- Şu Beholderları bir anlatsana. (Avatar, Beholder, Dragon ne iş lan?)

6- Senin bildiğin en yüksek seviyeli ve tanrı olmaya kalkışmamış Warrior (fighter) kim? (Gene uçtuk)

Neyse beğenirsen bi daha (bi daha) yazarım. Beğenmezsen ağlarım. (Yalan Engin Abla kadar yüzsüzümdür (Laf atma var)). Hepinize mutlu v.b. günler dilerim.

Onur -The Maniac of Dragon- Yalçın, Afyon
(Özel İdare İşhanı, Kat:2, No:36, 03100, Afyon)

NIERDRE: Selam Onur. Sizin oralarda bayağı hareketliymiş yani, Green Dragon felan. Sen kılıcını sallıya dur ben ekibi toplayıp hemen yardımına geliyorum. Bu satırları yazarken final dönemime girmek üzereyim ve sen bu satırları okurkende bütünleme dönemim başlamış olucak. Yani biraz geç kalırsam kusura bakma. Unutmadan, Afyon'dan ilk mektup şerefi sana ait.

1- Sirrian, Dragonlance dünyasındaki Neutral tanrılardan biri. Doğal güç, kuvvet ve ateş'in tanrısı. Benim bildiğim kadarıyla Sirrian'ın hiçbir zaman şövalyeleri olmadı sadece az sayıda priest'i var.

Oyun sistemi içinde Sirrian şövalyeleri olmasada DM isterse bir kaç tane oyununa koyabilir.

2- Hmmm... Zor soru şimdi bu. Neresinden gireyim neresinden çıkayım ben şimdi bunun.

En başta bütün Dragonlar yaratıldığı zaman Black, White, Green, Red ve Blue Evil olarak; Copper, Silver, Gold, Bronze ve Brass da Good olarak yaratıldı. O zamanlar, FRP dünyalarında kısa bir süre önce çıkmaya başlayan, Yellow, Mist, Fang gibi dragonların olup olmadığı bir muamma.

Dragonların 12 yaş kategorisi var. 1. yaş kategorisindekiler yumurtadan yeni çıkmış, 12. kategoride olanlarda şööle bir bin yaşında falan oluyor. Yaşlandıkça büyüdükleri gibi, büyü yapma yeteneği kazanıyorlar. Kimi ejderhalar çok az büyü yapabilirken bazılar hem clerical hemde wizardly büyü yapabilicek gücü kazanıyor. Bunlara Dragon Magic deniyor ve Dragonlar sadece düşünerek bunları yapıyorlar.

Hepsi belli bir yaştan sonra bazı özellikler kullanmaya başlıyor. Aynı zamanda hepsinin belli bir Breath saldırısı vardır. Mesela Blue dragonlar ağızlarında yıldırım çıkarırken Gold dragonlar ateş veya chlorin gazı çıkarırlar. Good dragonların iki, evilların bir adet breath saldırı şekli var, az önceki cümlede görülebileceği gibi. Yaşlandıkça Breathleri'nin verdiği zarar ve kapladığı alanda artıyor.

Good dragonlar insanlarla arada birde olsa iletişim kurarlar. Evil olanlarsa daha çok kendilerine dev bir Hoard kurmayı hayal ettikleri için değerli eşyalarla yüklü karavanları veya gemileri dahi kaçırabilirler.

-End of transmission-

3- En büyük artifact derken en devasa ölçülerdekini mi kast ediyorsun bilmiyorum ama benim şu ana kadar okuduğum en abartı artifact bir tüy kalem, parşömen ve mürekkep takımı. İlginç değilmi?

Özelliği ise bu tüy kalemle parşömene yazılan herşeyin gerçekleşmesi. Yani bu kalemle ne yazarsan, o yazdığın şeyin olması için bir Wish büyüsü yapılmış gibi kabul ediliyor.

Bugün çiçek ekmek için bahçeyi kazarken çok derğerli bir kılıç buldum dersen şak diye çok değerli bir kılıcım oluyor ama bir Wish büyüsü yapmış gibi olduğu için bunun penaltıları da kaçınılmaz. Bu değerli kılıç bilmem hangi boyuttaki Demonlardan birinin kılıcı olabilir ve oda senin peşinden gelebilir. Yanlış hatırlamıyorsam üç şey yazdıktan sonra bütün takım kayboluyordu ama bu konuda yanılmış olma ihtimalim yüksek. Bilmem beğendinmi?

4- Niye güleyim canım. Şu ana kadar tanıdığım hiçbir oyuncu mantık çerçeveleri içinde bir avatar öldüremedi. Mantık çerçeveleri diyorum çünkü bir ara kulağıma gelen söylentilerde bir oyuncunun evil bir Rangerla bir tanrının ayı formundaki avatarını öldürüp 500.000 exp. aldığını duymuştum. Ne kadarı doğru bilmiyorum.

5- Beholderlar yeraltında topluluklar halinde yaşarlar. Hepsini yöneten muhtar gibi ayri bir Beholder, esirlerle ilgilenen ayrı bir Beholder ve büyü işleri ile ilgilenen ayrı bir Beholder vardır ve hepsininde ışın atan gözleri dışında farklı özellikleri vardır. Tek olarak yeryüzüne çıkıp kendisine bir Thief's Guild kuran veya evil tiplerle ortak olan Beholderlar da vardır. Bundan sonrası en az bin kelime süreceği için burada noktayı koyuyorum. Koydum.

6- Şu ana kadar gördüğüm en yüksek seviyeli Fighter 21.level. Kendisi Iron Lord Thydrim Yvarrg Bearkiller ve Rashemen'deki Lordlardan biri. Bir tane de 23. level Fighter vardı ama nerede olduğunu hatırlamıyorum.

Bildiğim hiçbir Fighter tanrı olmaya kalkışmadı henüz. Çoğu zaman evil Wizard Ve Clericler kafalarından bunu geçirirler ve tanrı olmanın mümkün olabileceğini de sadece onlar bilirler zaten.

Bi daha yaz mektubunu bakliyorum. Bak bak, Engin ablasına laf atıyor. Dıt.

Meraba Muhammed,

Mektup yazmıyalı uzun bir zaman oldu. Ama bunun bir nedeni vardı. Artık ben iyice ümidi kesmiştim. Öyleki kitapları bile sattım. Emme gel gör ki sattıktan 2 gün sonra şansım döndü ve bir arkadaşım hadi grup kuruyoruz gel dedi ve artık bende bir FRP oyuncusuyum. Bu mektubuda sana ilk seansın akşamı yazıyorum.

1- Abi bizim grup şööle. Silvanus veya onun gibi bi tanrıya tapan Ranger abimiz var. Bir Alchemist'imiz var, bi Mage, bi Mage/Fighter veya Mage/Thief'imiz (tam bilmiyom) bi de Paragon olarak ben varım. Sence nasıl bir grup?

2- Abi bu Alchemist ne işe yarar?

3- Abi ben ne işe yararım? Yani biliyorum ama birde senin ağzından dinliyeyim. Eksik birşeyler var gibi geliyor (DM alınmasın kendi açımdan konuşuyorum).

4- Abi sen benim yerimde olsan hangi kitapları alırdın? Bende PHB ve Faiths&Avatars var.

5- Abi şimdi benim kafama takıldı. Ben Torm'a tapıyorum. Şimdi sen birkaç sayı önce tanrı olma kuralları yayınlamıştın. Diyelim ki ben tanrı olmaya karar verdim (fazla ileri görüşlüyümdür). Tanrıma bağlı biri olarak tanrım bana yardım edermi yoksa benim bağlılığımdan dolayı bööle bişey istemem bile hata mı?

6- Avatar olunabilir mi? Olunabiliyorsa kurallarını şimdi veya daha sonra ayrı bir şeklide analatabilir misin?

7- Son olarak Simbul Mystra'nın avatarı mı?

8- Bi sorum daha var. Tarrasque mı döver Borys mi? (Harbiden soruyorum).

Bülent Kayran, Ankara

NIERDRE:

Uzun bir aradan sonra sana da merhaba Bülent. İnan senin için çok sevindim. Şu ilk seans oyununu iyi hatırlamaya çalış çünkü 3-4 yıl sonra onu büyük bir özlemle hatırlıyacaksın. Özlem kelimesine dikkatini çekerim. Herkes şahit şuraya yazıyorum. Bu acı gerçek tüm FRP oyuncuları için gerçek maalesef.

1-

Grubun savaşma gücü çok iyi. Büyücülerde maşallah dört tane ama tek eksik bir cleric gibi gözüküyor. Dediğim gibi sadece -gözüküyor-. Bence grupta clericlerin eksik olması oyuna ayrı bir hava katıyor. Artık iyileştirme gücü olmayan grup haşır huşur devamlı savaş yapacağına ondan kaçıcak yol aramaya başlıyor. Temple'ların değerini öğrenmeleri de cabası. Bunların hepsi DM gruba NPC bir Cleric katmadığı sürece geçerli.

Diğer soruya geçmeden grup hakkında birşey sorucam. Mage/Thief'iniz evil ve grupta spellbook konusunda kavgalar çıkıyormu? Eğer cevabın evet ise kulübe hoşgeldin. Ben daha kulübe üye olmadım çok şükür.

2- Alchemist daha çok evcimen bir player karakter. Nedenide sürekli deney yaptıkları için labaratuvarlarından ayrı kalamamaları. Birde specialist wizardlar gibi her leveldan bir fazla büyü ezberliyebiliyorlar ama labaratuvarlarından ayrı kaldıkları zaman bu bonus büyüyü ezberliyemiyorlar ve hatta yeni buldukları büyüleri büyü kitaplarına geçiremiyorlar. Oyun açısından avantajları ise normal büyücülerden daha düşük sevide iksir araştırmaları yapmaya başlıyabilmeleri. Yani Alchemist sınıfı maceraya çıkıcak bir tip değil pek.

3- Torm'un paragonları hayatlarını çok büyük amaçları gerçekleştirmeye adamışlardır. En başta tanrıları Torm'un olmak yücelticek ölümcül görevlere çıkarlar. İnsanlara yön verip gerektiği zaman onları kutsal görevler için yönlendirebilirler.

Paragon'un oyun istatistiklerini bildiğini varsayıp es geçiyorum.

4- Grupta Silvanus'un Ranger'ı varsa Forgotten Realms'da oynuyorsunuz demektir. O zaman Wizards&Rogues of the Realms fena olmaz. İçinde Realms'ın değişik bölgelerine ait Wizard ve Rogue kitleri var. Onun dışında Elminster's Ecologies Vol. 1&2'yi de alabilirsin.

5- Eğer Torm'un gözüne girmişsen Torm sana sponsorluk yapabilir ama bunun için harbi harbi birçok quest'e çıkıp Torm kilisesi adına tonlarca şey yapmış olman lazım.

6- Avatar zaten tanrıların dünyaya geldikleri zaman veya birine görünmek için aldıkları form. Bu durumda tanrı olmadan sadece avatar olmak mümkün değil.

7- Simbul Mystra'nın avatarı değil ama Chosen'ı ve bir bakıma kızı sayılır. Mystra, Simbul'ın annesinin içine girmişti ve çocukları doğur(t)muştu.

8- Bu sorunun cevabı; Borys, Tarraque'yi yer. Nedeni de Borys'in 10. seviye büyüler yapabiliyor olması, korkunç psionic güçlere sahip olması ve sırf defiling magic yaparak Tarrasque'ye zarar verme lüksüne sahip olması.

Sevgili Nierdre,

Türkiye'nin tarih kokan şehri Sivas'tan merhaba. Evet ben Anadolu'nun bağrından fırlamış 17 yaşında genç bir FRP'ciyim. Tahmin edebileceğin gibi etrafımda FRP'den anlayan birileri yok bende bu yüzden sorularımı sana yolluyorum.

Bilgisayarda oynadığım Menzo, Daggerfall, Ultima 8 (Pagan)'dan sonra, bende masaüstü FRP'si oynamak için bir istek uyandı. Hele birde köşende ballandıra ballandıra anlattığın bu oyunun malzemelerini almak için hazırlıklara başladım. Şimdi sorular:

1- FRP'de dünyaları sadece TSR mi yapar yoksa bende uğraşıp bir dünya yapabilirmiyim?

2- Hydra, Medusa, Centurian, Gargoyle, Cyclops gibi Yunan mitlerinde bulunan bu yaratıklara bazı FRP olguları içeren oyunlarda rastlıyorum (Heroes 2). Acaba bu yaratıklar FRP dünyalarında da mevcut mu?

3- FRP'nin çıkış tarihi ve nasıl ortaya çıktığını biliyormusun?

4- Sen FRP ile ne zaman ve nasıl tanıştın?

Son olarak Sivas'ta FRP ile ilgilenenler için telefonum, 226 20 28. Tekrar yazacağım. Hoşçakal.

Feyzullah Ekrem Çonkar, Sivas

NIERDRE: Hoşgeldin Ekrem! Sivas'tan ilk mektubu da sen yazmış oluyorsun. Bu ay iki tane -ilk- mektubu yayınlamış olduk. Sana bir tavsiyem Sivas'ta GameShow okuyanları bulman. En azından FRP oynayan birini bulma şansını artırmış olursun.

1- İstersen sende kendi dünyanı yapabilirsin Ekrem. TSR'nin farkı bu dünyaları yaparken onlarca adamla birkaç yıl uğraşıp en ince ayrıntısına kadar haritalar, şehirler, efsaneler ve ırklar yapması.

Çevremde kendi dünyasını yapmış birkaç arkadaşım var ve inan bazıları bu konuda yıllardır uğraşıyor. Eğer sana yardım edebilicek birini bulursan yükün bayağı hafiflemiş olur.

2- Bu Mitlerde olan yaratıkların çoğu tüm TSR dünyalarında var. Tabi istisnalar yok değil. Bu saydıklarının hepsi Forgotten Realms'da olmasına rağmen biri bile DarkSun'da yok.

3- FRP 70'li yılların sonunda Ed Greenwood'un (Forgotten Realms dünyasının yaratıcısı) hala basılan Dragon dergisinde ki makaleleri ile ortaya çıktı. Ed bu köşede FR denen bir fantezi dünyası kurmuş ve burada olan olaylardan bahsetmeye başlamıştı. Bunun sonucunda kısa sürede birçok insan buna ilgi duymaya başladı.

Bu ilgiyi sağlayan en büyük etkenlerden biride Tolkien'in yazıdığı "Lord Of The Rings" romanı oldu. Bu romanın yazılmasından önce piyasada aşk ve polisiye romanlar iş yapıyordu. Tolkien'in bu muhteşem eserinden sonra herkes hafiften fantaziye kaymaya başladı ve bu romanın yazılmasından yıllar sonra Ed ortaya çıkınca FRP'de resmen ortaya çıktı.

TSR'nin o zaman ilk çıkardığı oyunlar tam bir monopoly tarzı olan FRP oyunlarıydı. Hatta Mattel oyuncak firması 1980 yılında 9 voltluk pillerle çalışan bir FRP oyunu bile yapmıştı.

4- Bilgisayar FRP'si ile Haziran 1991, masaüstü FRP'si ile de 1993'te tanıştım. Masaüstü FRP'sine geçişimi sağlayan kimse o zamanlar çıkan Amiga dergisinde FRP köşesini yazan Emre Tuncer'di. Ona çok şey borçluyum. Ona şu an telefon açtım. Üç haftadır buradaymış ama Amerikaya geri dönmüş. En iyisi adresini alayım. Görüşmek üzere...

Eh artık yavaş yavaş sonuç bölümüne geçebiliriz.

E-mail ile FRP oynamak isteyenler var mı orada? Eğer varsa DM olmak isteyenler ve player olmak isteyenler bana subject'inin bir köşesinde "PBEM" yazan bir email atsınlar. Yalnız bunda bir sorun çıkacağını hissediyorum. Herkes player olmak istiyecek ve DMsizlikten oyun oynanamıyacak...

Yüzüklerin efendisini okuyup Tolkien hayranı olan herkes... Lütfen Murat'ın Tolkien sayfasına (www.konsept.com.tr/tolkien) bir göz atın gerçekten özenerek yapılmış.

Baran Güç... Haziran ayındaki notumu okumuşsundur umarım.

Beni Mersinden arayan Fırat... Telefon numaran lazım.

Armageddon... Magic kartlarının Quest bilmemnesi dediğin şeyi anlamadım.

Antalya'da FRP oynamak isteyenler 311 17 07'den Mustafa ile görüşsünler.

Tolga Ulusoy... Sana o konuda yardımcı olamıycam. İzmirdekilerle görüşmeni tavsiye ederim.

Berk Tatlıses... FRP nasıl oynanır sorunun cevabını dergideki buluşmalara gelip bulabilirsin.

ALF... Nasılsın? Askerde olduğunu bilmiyordum. Tezkere almana bir ay kaldı sanırım.

Güney Soykan... Mektuplarınızı gelecek ay yayınlıycam. Üstelik sizi birde sürpriz bekliyor, hazırlıklı olun!

Turhan... ÖYS geride kaldığına göre artık karakterini yap. Gözlerini kapat ve kendini her türlü düşlerinin gerçekleşebileceği bir dünyada bulmaya hazırlan.

11 Temmuz Cumartesi dergide buluşmak üzere.

"Athuum Uuta Nua'oT Raan!"

☒Muhammed "Nierdre" Dabiri

MAGIC THE GATHERING

Heyt nabersiniz? Geçen aydan beri neler yapıyorsunuz? Soruya bak! Magic oynuyorsunuz tabiki. Aranızdan **Exodus** turnuvasına katılanlar olmuştur umarım. Wizards Of The Coast'un bu yeni Expansion'u 15 Haziran'da satışa sunulucak. Yani 15 gün önce piyasaya çıkmış olmalı. Umarım beğenmişsinizdir.

Beni sorarsanız Magic hayatım bitmek üzere. Bayağı bir soğudum desem yalan olmaz. Artık her hafta sabahlara kadar oynamaktansa birkaç haftada bir birkaç saat oynıyabiliyorum. Çevremde ki insanlarda grup grup Magic oynamayı bırakmaya başladılar. Bende kartlarımın %70'ini satmayı düşünüyorum. İlgilenenler bana email veya mektup yazsınlar...

Geçen ay en son Combat kısmında kalmıştık. Şimdi Ali&Veli çarpışmasına dönelim ve Combat kısmını orada inceleyelim.

Şimdi gelelim oyunun devamına. Ali 7 kartla oyuna başlıyor demiştim. Bu oyuncu kırmızı oynuyor diyelim ve elinde 3 tane mountain ve 4 tane de kırmızı kart var. Bu kartları kullanması için kartın sağ üst köşesinde yazılı olan mana'yı ödemesi gerek. Eğer bir kartının sağ üst köşesinde 1 adet kırmızı alev işareti varsa bu büyü 1 mountain manasına, 2 adet alev işareti varsa bu büyü iki mountain manasına yapılabilir demektir. Eğer kartın sağ üstünde 2 alev işareti ve yanında da yuvarlak içinde bir sayı varsa mesela 2, bu büyü iki mountain manası iki tane de herhangi renk manaya yapılabilir demektir. Yani ilk 2 renk mana illaki kırmızı olacak, diğer iki mana da ister siyah, ister beyaz veya başka bir renk olucak (kırmızı da olabilir).

Yani oyunda ne kadar Land'imiz varsa o kadar manalık büyüler yapabiliriz. Şimdi ilk oyuncuya tekrar bakalım. Elinde 3 adet mountain vardı ama üçünüde hop diye oyuna indiremez. Kurala göre her el sadece bir land indirilebilir. Şimdi hop üç tur ileri gidiyoruz ve bakıyoruz ki Ali'nin oyunda 3 adet mountain'i var. Yaratık olarakta 2 tane de Goblin'i (Summon Goblin) ve 1 tane de Hurloon Minotaur'u (Summon Minotaur) var. Goblinler 1/1, Minotaur da 2/3'lük. Veli'nin ise 2 tane Island'ı ve oyunda 2 adet uçan 1/1'lik yaratık ve 1 tane de 2/2'lik yaratığı var. Şimdi sıra Ali'de ve Ali saldırmaya karar veriyor.

Saldıranların Belirlenmesi: Ali 2 tane 1/1 Goblin'i ve 2/3'lük Minotaur'u ile saldıracağını söylüyor. Ali'nin 3 land'i de untap durumda buna dikkat edin.

Şimdi blok eden yaratıkların belirlenmesinden önce Veli'ye biraz süre veriliyor. Eğer elinde işine yarıyacak bazı büyüler varsa onları kullanıp saldıran yaratıkları bir şekilde etkisiz hale getirebilir.

Veli'nin de iki tane Island'ından sadece 1 tanesi açık.

Veli bu landi tap edip 1 tane ısland manası çekiyor ve Unsummon büyüsünü yaparaktan saldıran yaratıklardan birini, ki bu da 2/3'lük Hurloon Minotaur Ali'nin eline geri veriyor. Bu büyü Instant olduğu için bunu Veli, Ali'nin sırasında yapabildi. Şimdi saldıran 2 tane 1/1'lik Goblinler kaldı.

Blok Edenlerin Belirlenmesi: Veli saldıran 1/1'lik 2 Goblin'den birini 2/2'lik yaratığı ile blok edeceğini, diğer Goblin'i ise blok etmeyeceğini söylüyor.

Burada dikkat edilmesi gereken birkaç nokta var. Blok eden oyuncu yani Veli, saldıran bir yaratığı istediği kadar yaratığı ile blok edebilir. Saldıran oyuncu hangi yaratığı ile hangi yaratığa saldıracağını da seçemez. Saldırısını deklare ettikten sonra gerisi blok eden oyuncuya kalmıştır.

Burada parantez açıp yeni bir örnek vermek istiyorum. Mesela Ali 3/3'lük bir yaratık ile saldırıyor. Veli de bu yaratığı biri 1/1 diğeri 2/3'lik iki yaratık ile blok ediyor. Bu durumda Ali'nin canavarı Veli'ye 3, Veli'de 1+2:3 vuruyor. Peki ama Veli'nin yaratılarından birinin 1 canı değerininde 3 canı var. Peki bunlardan hangisi ölür?

Ali'nin yaratığı 3/3, Velinkide toplam olarak 3/4 durumda. Veli Ali'ye 3 vurup 3/3'lük yaratığı öldürüyor. Ali'de Veli'nin yaratığına 3 vuruyor ve bu 3 zararı istediği gibi kendisini blok eden yaratıklara dağıtma gücüne sahip. Bu özellik sadece saldıran oyuncuya ait.

Ali 3 zararın 1'ini 1/1'lik yaratığa verse onu öldürücek ama geri kalan 2 zararı 2/3'lük yaratığı verse o hala hayatta kalıcak. O yüzden 3 zararın hepsini 2/3'lük yaratığa verip onu mezara gönderiyor. 1/1'lik yaratık küçük bişi olduğu için onu sonraya bırakıyor.

Zararların Verildiği Faz: Bu fazda saldıran ve blok eden tüm yaratıklar birbirlerine zararlarını verirler.

İlk 1/1 Goblin Veli'nin 2/2'lik yaratığı tarafından durdurulmuştu. Goblin bu yaratığa 1 vurur ve bu yaratık da Goblin'e 2 vurur. Goblin'in canı (toughness) 1 olduğu için 2 zarar alınca ölür. Veli'nin 2 canı olan yaratığı ise 1 zarar aldığı için hala hayatta.

Engellenmeyen Gobline Veli'ye 1 vurup onun canını 19'a düşürüyor.

Veli'nin 2/2'lik yaratığının şu an 1 canı var ve tur sonuna kadar, dikkat edin savaş sonuna kadar değil, 1 canda kalıcak.

Zararların Engellenmesi: Eğer Ali veya Veli'de zararları engelliyecek veya ölmek üzere olan bir yaratığı rejenere ettiricek, kısaca yaratık üzerine gelen zararı birşekilde yok edicek bir kart olsaydı, o kart bu fazda kullanılıcaktı.

Combat Sonu: Zararlar verildiğine göre Goblinlerden biri mezara gidiyor ve oyuna savaş sonrası bölümü ile devam ediliyor.

After Combat; Bu fazda savaş öncesi yapabildiğiniz herşeyi yapabilirsiniz. Yani oyuna yeni bir yaratık getirebilir veya başka bir büyü yapabilirsiniz.

Ali bu fazda 3 Mountain tap edip oyuna yeni bir Hurloon Minotaur getiriyor. Veli'nin elinde herhangi yapılan bir büyüyü engelliyecek bir Counter Spell (interrupt) büyüsü var ama onu yapıcak iki tane Island'ı olmadığı için avucunu yalıyor.

Clean up; Bu faz savaşta yara almış ama şehit olmamış yaratıkların iyileştiği yer. Hani Veli'nin 2/2'lik bir yaratığı vardı ve bununla Ali'nin 1/1'lik Goblinini blok etmişti. Ha işte o yaratık. Onun tur sonuna kadar 1 canı olacağını söylemiştim. İşte bu fazda o yaraık iyileşip hooop tekrar 2 cana kavuşuyor. Üzgünüm oyunucular bu fazda canlarını geri kazanmıyorlar.

Discard; Tur sonunda elinizde en fazla 7 kağıt olabilir. Eğer elinizde 8 veya daha üstü bir miktarda kağıt varsa elinizde 7 kağıt kalana kadar fazla kartları atmalısınız.

Ali ile Veli arasındaki kapışmaya da böylece ara vermiş oluyoruz. Gelecek ay Magic terimlerinden bahsetmeyi düşünüyorum. LandWalk, Phasing, First Strike falan gibi özellikleri şöyle bir irdeliycez.

Yazıyı bitirmeden Magic oynayan tüm tanıdığım tanımadığım arkadaşlarıma bir kaç şey söylemek istiyorum.

⌘Mana'nın hep bol olsun...

⌘Arkadaşlarınızla sadece Magic oynamak için buluşmaya başlamışsanız bir yerlerde bir hata yapıyorsunuz...

⌘Lütfen gergin gergin Magic oynayıp 10 feet yarıçapınıza negativ enerji yaymayın...

⌘Eğer oyunu oynamaktaki amacınız sadece karşınızdakini ezip geçmekse Magic oynamayın...

⌘Arada bir komik desteler kurup oynayın. Bu komik destelerle kazanma ihtimaliniz az olsa bile...

⌘Trade ederken birbirinizi kazıklamayın. Özellikle de yeni başlayanların iyi kartlarını hüplemek için elinizden geleni yapmayın...

⌘Trade ederken veya kart satarken Scrye, Inquest veya Duelist gibi dergilerin fiyatlarını baz almayın. Piyasadaki kart fiyatları yazılandan %30-%50 arası daha ucuz...

⌘Lütfen ama lütfen bana gelip "trade ederken 1 dolarlık kart verip 10 dolarlık Rare kart aldım, Hi Ho Ho" demeyin. Ne dememi bekliyorsunuz Aferin mi diyeyim?...

⌘Magic oynadığım Mustafa, Cenk, Hande, Ali, Selim, Erkin, Ebru, Atıl, Dinçer, Mert, Burak, Berkin, Cem, Mehmet, Evren, Süleyman, Mehmet Can, Serkan, Muhlis ve diğerlerine selamlar.

Efendim MEG? Sayfanın kelime limitini doldurmaya çalıştığımı nereden çıkardın canım. Şurada tatlı tatlı sohbet ediyorduk.

Buraya kadar okuduğunuz için teşekkür ederim. Kendinize çok ama çok iyi bakın...

Bunu biliyor muydunuz...
Wizards Of The Coast, Alpha serisini piyasaya verirken şu an ki fiyatı 130 dolar olan ve Instant 3 kart çekmeni sağlayan Ancestral Recall kartını common yapmayı düşünüyormuş. Hatalarını anlamaları uzun sürmemiş.

☒Muhammed "Nierdre" Dabiri

ar@rım

Herkese San Francisco'dan selamlar ve sevgiler. Bu ay dopdolu bir içerik ile karşınıdayız galiba, yani içeriğimiz dolu mu tam bilemiyorum ama bildiğim bir şey var o da size en taze haberleri ileteceğim.

♦Sizlere DSL den bahsedeceğim, şu an kullandığınız normal telefon hatları üzerinden 56 Kb lık bir modem in 50 katı hız ile Internet'e bağlanabilme imkanından ve teknolojisinden.

♦Web Design & Development 98 fuarında ki gözlemlerimi paylaşacağım sizler ile.

♦Webby Awards'un bu yılkı adaylarının web adreslerini vereceğim.

♦Göndermiş olduğunuz ve benim bulduğum Türk sitelerinin adreslerini yayınlayacağım.

♦En iyi bilgisayar ve ticaret sitelerinin adreslerini paylaşacağım sizler ile...

♦Real Audio nun G2 sistemini konuşacağız

Sanırım bu kadar. Hemen başlayalım

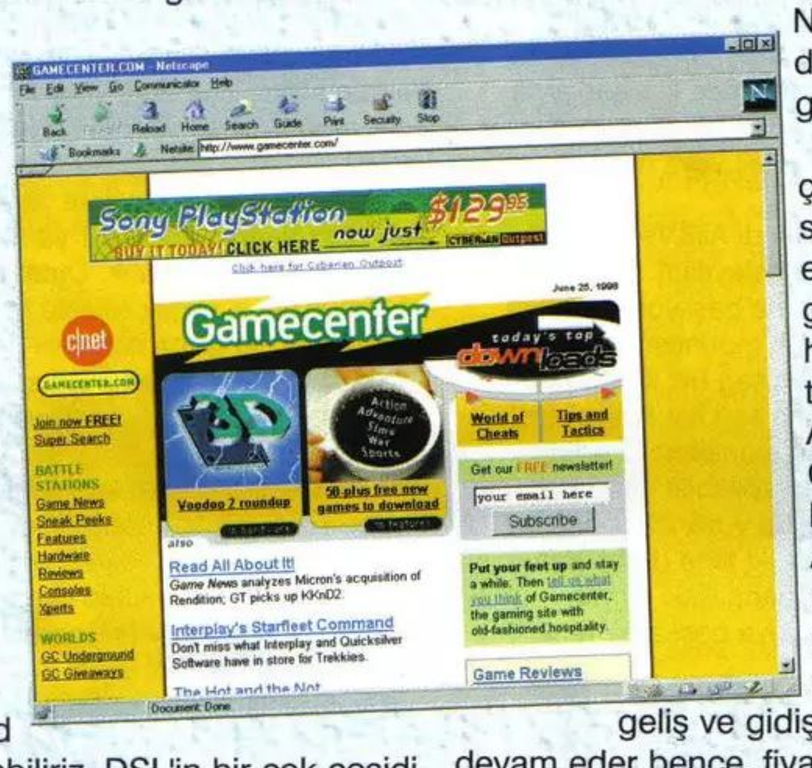
DSL (Digital Subscribers Line)

DSL, şu an kullandığınız telefon kablosu üzerinden 9 Mbps lik bir download ve 800 Kbps lik bir upload hızına ulaşabilen bir teknolojidir diyebiliriz. DSL'in bir çok çeşidi var ve en yaygın olanı ise ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line). Biraz daha açmaya çalışayım konuyu.

ADSL bir bakıma gelişmiş transmisyon teknolojisidir. Çok bir şey ifade etmeyebilir ama söyle bir halk örneği verirsem kafanıza tam oturur herhalde. Gideceksiniz dükkana bir ADSL modem alacaksınız ve takacaksınız telefon kablonuza, erişeceğiniz hız şu an ki Turkiye'nin toplam hızının (T3 ise yani 45Mbps ise) 1/5'l kadar olacak. Yani 56 Kb lik bir modemin 30 katı daha hızlı. Fakat bu hız bir sayfayı çağırdığınız zaman ki hız olacak yani download hızınız, siz bir şey göndermeye çalıştınız mı, o zaman 800 Kbs yani 56 Kb lik bir modemin yaklaşık 14.5 katı falan bir hız olacak. Az çok anladınız mı?

Bütün bu veriler ana sistemden ne kadar uzak olduğunuza falan da bağlı. ADSL in marketi genelde video konferansları, TV yayınları, bilgisayar oyunları olarak görünüyor, yani hız ve kalitenin doğru orantılı olduğu marketler.

Bu sistemin tüm dünyada oturması ne kadar gercekçi bilemiyorum. Mesela arkadaşımın bana söylediğine göre Türkiye için imkansız bir sistemmiş bu. Çünkü hali hazırda Türkiye'nin kullandığı bakir telefon hatları 50 yıllık. Bütün bu sistemin değiştirilmesini hayal bile etmek istemiyorum, yollar kazılacak, imkansız yani. Artı bunların yanında bu işi için gerekli para da çok büyük, milyar dolarlar konuşur herhalde. Neyse TR nin işi yaş tabii ki, ama Amerika ve diğer ülkeler, Fransa, Japonya hazır gibi gözüküyor.



1997 yılının başından beri ADSL üzerine çalışılıyor ve Amerika içinde bir kaç pilot bölge seçilmiş bu konuda. Şu an hali hazırda bir çok eyalatte servislere başlandı ama fiyatlar yerine göre değişiyor, 19.99 $ dolar gibi sabit bir fiyat henüz ortada yok ve bu da halka bu teknolojinin inmediğini gösteriyor. Fakat 1998 Aralık gibi atılım yapması bekleniyor ADSL'in. Canada ve Avustralya'da da servis verilmeye başlanmış ve hatta başlanalı 5 ay olmuş bile. ADSL in ISDN'i etkilemesi bekleniyor ama ortadan kaldırması beklenmiyor. Çünkü ISDN 2 adet ses kanalı veya 128 kbps bilgi hızı sağlıyor, ADSL ise bir bilgi tüpü gibi yani bir geliş ve gidişi var. ISDN bu avantajından dolayı hala işlevine devam eder bence, fiyatı düşer o ayrı.

ADSL in yaratacağı başka bir problem ise teknolojinin bu hıza yetersiz kalması. Serverlar, routerlar ve diğer bütün ekipmanlar bu hız altında nasıl bir performans verecekler belli değil. Yani demem o ki : Mesela siz Superonline'a 56 kbps lik bir modem ile bağlanıyorsunuz ve bir anda 9 Mb ile bağlandınız, karşı tarafın bu hıza cevap verecek ekipmanı var mı bakalim, ADSL demek TV demek gibi bir şey artık, yani KanalD'nin Real Audio'suna bağlanıp kesintisiz seyredebilmeniz demek, ama Kanal D bütün bu talebi karşılayacak alt yapıyı hazırlayacak mi acaba ???

http://www.source.net/broadband/services/comparison.htm sitesinden bir fiyat karşılaştırması aldım. Sizde gidin bir inceleyin, bildiğim kadarı ile California eylatinde fiyatlar ortalama söyle: ADSL modemi yaklaşık 150-300 dolar arasında ve aylık da 300- ile 700 dolar

SİTE TAVSİYELERİ

GÖNDERMİŞ OLDUĞUNUZ TÜRK SİTELERİ:

http://welcome.to/erdemgenc
http://members.xoom.com/turkvql
http://welcome.to/apo.net
http://members.xoom.com/voleybol
http://www.atacomputer.com.tr/bizimhompeyc/
http://www.geocities.com/SunsetStrip/Arena/7522/
http://www.geocities.com/Pentagon/6059/
http://members.xoom.com/taner/

EN İYİ BİLGİSAYAR VE TİCARET SİTELERİ

Şu anlık sizlere sadece bilgisayar ve ticaret sitelerini verebiliyorum fakat http://www.zdnet.com/pcmag/special/web100/computing.html adresinden tüm listeyi alabilirsiniz. PC Magazin'in yaptığı araştırmaya göre hazıranmış bu liste. Özellikle bilgisayar kısmındaki siteleri ziyaret edin, hepsi de süper siteler ve bilgi dolular.

Ticari:

· Amazon.com : www.amazon.com
· Autoweb.com : www.autoweb.com
· BizTravel.com : www.biztravel.com
· Classifieds 2000 : http://www.classifieds2000.com/
· CompareNet : www.comparenet.com
· EBay : www.ebay.com
· E*Trade : www.etrade.com
· The Gap : www.gap.com
· Martha Stewart Living Online : www.marthastewart.com
· Microsoft CarPoint : carpoint.msn.com
· Microsoft Expedia.com : expedia.com
· Microsoft Investor : investor.msn.com
· Music Boulevard : www.musicblvd.com
· 1-800 Flowers : www.1800flowers.com
· Onsale.com : www.onsale.com
· Preview Travel : www.previewtravel.com
· Priceline.com : www.priceline.com
· Quicken.com : www.quicken.com
· Realtor.com : ww.realtor.com
· SportSite.com : www.sportsite.com
· StockMaster : www.stockmaster.com
· TheStreet.com : www.thestreet.com
· Total E : www.totale.com
· Travelocity : www. Travelocity.com
· Virtual Vineyards : www.virtualvin.com

Bilgisayar:

· BotSpot : www.botspot.com
· Cisco Systems : www.cisco.com
· Cnet : www.cnet.com
· Dell Computer : www.dell.com
· DeveloPages : www.developages.com
· Dynamic HTML Zone : www.dhtmlzone.com
· EuroCool : www.eurocool.com
· 56K.COM : www.56k.com
· Gamelan : www.gamelan.com
· GIF Wizard : http://uswest.gifwizard.com/
· Homestead : www.homestead.com
· The HTML Station : www.december.com/html/
· Microsoft : www.microsoft.com
· Midiworld : www.midiworld.com
· NetLingo : www.netling.com
· Netscape : www.netscape.com
· The Palace : www.thepalace.com
· Planet Oasis : www.planetoasis.com
· RealMedia DevZone ; www.real.com
· RSA Data Security : www.rsa.com
· Silicon Investor : www.siliconinvester.com
· Slashdot.org : slashdot.org
· Sun Microsystems ; ww.sun.com
· SupportHelp.com : www.supporthelp.com
· ThingWorld ; www.thingworld.com
· TUCOWS ; www.tucows.com
· Tuneup.com : www.tuneup.com
· The Ultimate Web Host List : www.webhostlist.com
· Webreference ; www.webreference.com
· The World Wide Web Consortium : www.w3c.org
· ZDNet ; www.zdnet.com

arasında bir para isteniyor. Ama fiyatların 1999 yılı içinde çok düşmesi bekleniyor. Hevesiniz kaçtı biliyorum, benim de kaçtı. Fakat gelin görünki Washington civarinda fiyatlar daha ucuzmuş, modem'ler 100 dolar, bağlantı fiyatı ise 300 doların altında imiş.

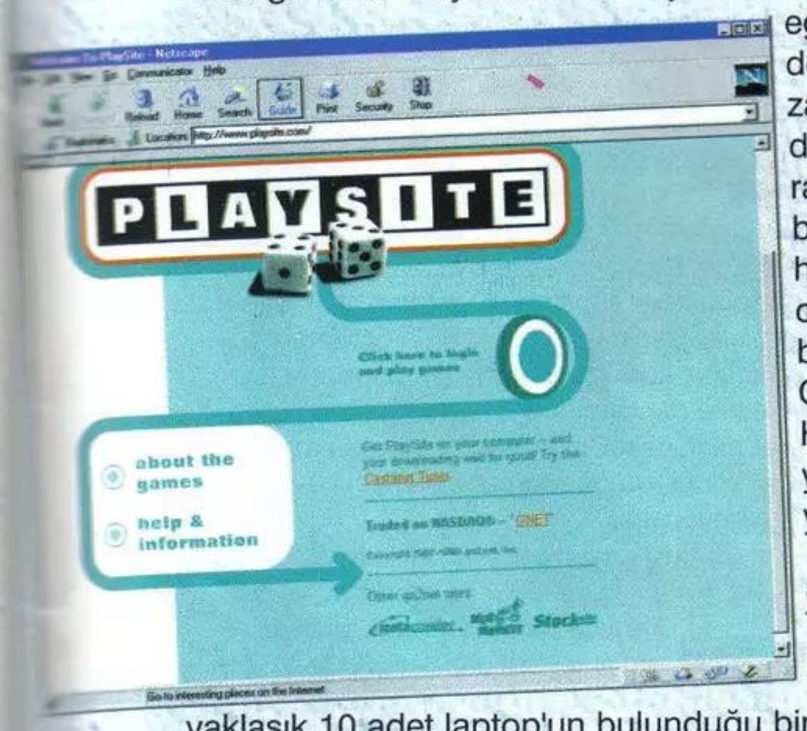
Daha detaylı bilgi için aşağıdaki adresleri bir ziyaret edin. Bir sürü linkler var, kaybolacagınızdan emin olabilirsiniz.

http://www.data.com/roundups/duped.html
http://www.adsl.com/adsl_forum.html

WEB DESIGN & DEVELOPMENT 98

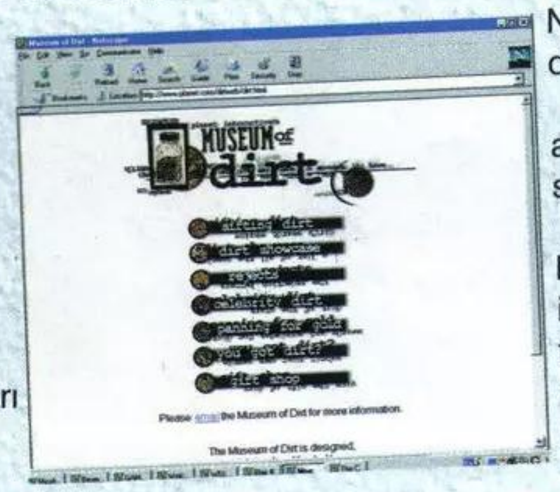
Haziran'ın 21 ila 25'i arasında San Francisco Moscone Center'da Web Design & Development 98 fuarı gerçekleştirildi. Bende oradaydım, sırf sizin için tabii ki :). Neyse, bu fuarlar genellikle 2 kısımdan oluşuyor. Konferanslar ve fuar. Konferansların ücreti çok yüksek ve amacı insanları yeni teknolojiler ile tanıştırmak veya olan teknolojiler hakkında dersler vermek. Bunlardan birine kaçak katılma şansım oldu. Konu "İyi bir web sitesi dizaynı nasıl olmalı ?" idi. Genelde dallarında ünlü insanlar veriyor bu konferansları.

İşin en eğlenceli kısmı ise fuar. Bu fuarın giriş ücreti 50 dolar idi fakat genelde 1 ay öncesinden ya evinize (databaselerinde iseniz eğer) davetiye geliyor ya da dergilerin içerisinden çıkıyor zaten. Bende yaklaşık 5 davetiye var idi, o yüzden içim rahat gittim. Fakat esseğin büyüğünü ahırda unutmuşuz hesabı, davetiyeyi okumadığım için 50 dolar bayılmak durumunda kaldım. Çünkü davetiyede 12 Haziran'dan evvel kayıt yaptırmanız gerekiyor yazıyordu.

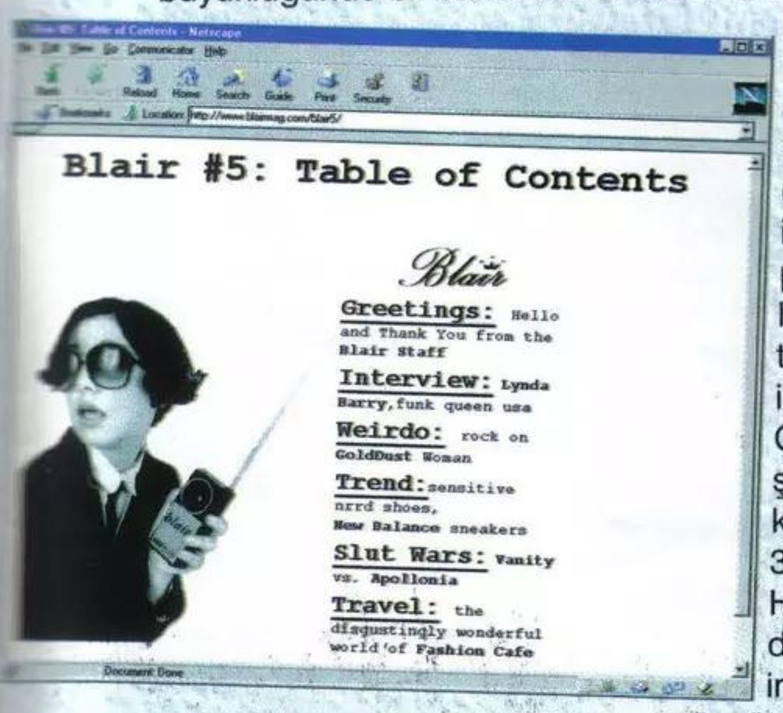


Şimdi 12 Haziran'dan evvel *www.mfweb.com* adresine gidip kayıt oluyorsunuz. Fuar günü geldiğinizde sizi yaklaşık 10 adet laptop'un bulunduğu bir salon karşılıyor.

Geçiyorsunuz laptop un başına isminizi arıyorsunuz. Bulduktan sonra Enter falan gibi bir düğmeye basıp ilerliyorsunuz ve yaka kartınızı alıyorsunuz. Yaka kartınız kredi kartı tipinde ve üzerinde adınız, soyadınız, ne iş yaptığınız ve firma ismi yazıyor. Aslında bunlar görünen bilgiler. Kartın arkasında bir bant var, aynı kredi kartı gibi. Card Reader ile çektiğinizde kartı, ev adresinizden, telefon no'nuza kadar okuyor. Burada bir card reader aldım kendime, yaklaşık 10 dolar, sırf zevk için ve ne kadar kartım var ise çektim ve neler yazıyor diye baktım kartlarımda. Size söyle söyleyeyim; o arkadaki bant çok önemli.



Neyse, bir sürü ünlü firma vardı, development fuarı olduğu için halka uygun değil ama bu markette çalışanlara uygun bir fuar idi. Bir sürü yeni ürün vardı etrafta. Şimdi kafanızda canlansın biraz, Tüyap'ın 2-3 katı büyüklüğünde bir salon ve firmaların standları var. Her yarım saatte bir firmalar ürünlerini tanıtan prezantasyonlar yapıyorlar. Mesela ben Microsoft'un Site Server'ını dinledim bir 20 dakika. Güzel yanı ise olayın, insanları çekmek için, prezantasyonun sonunda hediyeler veriyorlar. Ben bir top kazandım. Her yer kura ile hediye vermiyor tabii ki. Çoğu bedava veriyor. Mesela şu an evimde, 10 t-shirt, 35 kalem, 4 oyuncak ve bir sürü 30 gün demo CD si var. Hediyelerin yanında ürünlerin demo CD lerini almak, insanlar ile tanışmak, yakından incelemek, sorular sormak güzel.



İlk gün gittiğim de akşama doğru açık büfe başladı. Hamburgerler, biralar, patlamış mısırlar, ne biliyim bir sürü şey. Yedik tabii, napalım, açtık. Daha sonra bir koro geldi şarkılar, türküler söyledi.

Eğlenceli idi, eğlenceliden çok öğretici idi.

Hangi firmaların katıldığını

http://www.mfweb.com/1998/west/expo.htm adresinden görebilirsiniz. Ben yinede önemlileri geçeyim...

Allaire, CNET, Netscape, Communications Art, Developers.Net, Excite, Infoseek, Ibm, ICAT, Macromedia, Microsoft, Lotus, Netobjects, O'Reilly

WEBBY AWARDS:

Sinemanın Oscar'I var ise Web Sitelerinin de Webby Awards'u var.

http://www.webbyawards.com/ adresinden bütün detayları alabilirsiniz.

Bu yılın sonuçları beni üzdü, neden derseniz : Kazananlardan veya adaylardan çoğunun adını bile duymadım. Ben napıyodum o sırada bilemiyorum tabii.

Konu başlıkları : Sanat, Komünel yaşam, Eğitim, Film, Oyunlar, Sağlık, Yaşam, Para/İş, Music, Haber, Politika, Dergiler, Radyo, Bilim, Spor, Gezi, TV, Acaip....

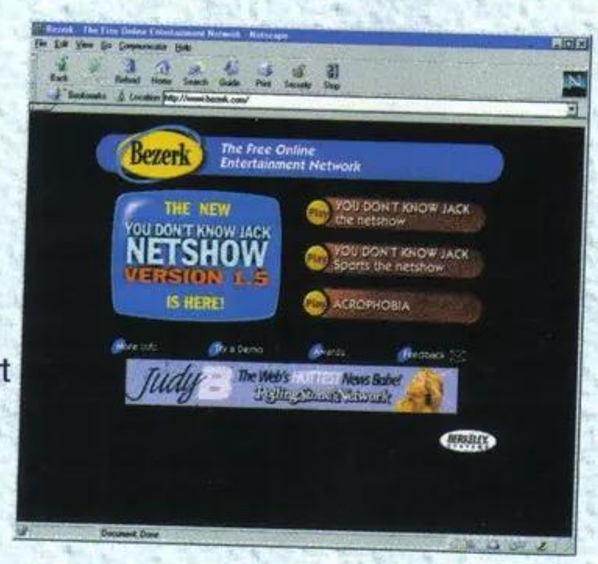
Bunlardan sizlere Oyunların ve Acaip kategorilerinde aday olan sitelerin adreslerini vereceğim.

En iyi oyun siteleri:

BeZerk: www.bezerk.com
GAMECENTER.COM: www.gamecenter.com
GameSpot: www.gamespot.com
Imagine Games: www.imaginegames.com
PlaySite: www.playsite.com

En iyi Acaip siteler:

Bert is Evil: www.fractalcow.com/bert
BLAIR: www.blairmag.com
Museum of Dirt: www.planet.com/dirtweb/dirt.html
The Crash Site: www.crashsite.com
The ONION: www.theonion.com



Webby Awards'un sitesinde yani yasal sitesinde ilk defa olmak uzere 3D bir site design ettiler. Fakat gözlüğe ihtiyacınız var tabii ki. *http://www.webbyawards.com/webcast/* detayları görebilirsiniz. *http://www.webbyawards.com/3Doffer.shtml* adresinden de gözlüğünüzü 6 dolar karşılığı ısmarlayabilirsiniz.

REAL AUDIO G2:

Web Developer 98 fuarında ilgimi çeken ve beni en çok etkileyen ürün Real Audio'nun G2 adlı ürünü oldu. Superonline dan tanıdığım eski bir arkadaşım da fuarda idi, kendisi Real Audio'da çalışıyor. Neyse bana bayağı bir anlattı G2 sistemini ve bir kaç demo yaptı. Bende anladıklarımı size anlatayım.

Bilmem hiç Real Audio ile uğraştınız mı, bilmeyenlere anlatayım, Real Audio veya Video, Internet üzerinden ses ve görüntüyü ileten bir program.

Benim çok sık kullandığım bu program ile kaydettiğim radyoları, TV istasyonlarını, bilgisayar TV istasyonlarını seyrediyorum veya dinliyorum. İşin güzel tarafı radyonun nerede olduğu önemli değil (aslında önemli tabii de), mesela benim favorilerim arasında Avustralya'da ki bir rock radyo istasyonu var.

Mesela gidin *www.excite.com* 'a ve arama kısmına şunu yazın. "Real Audio +radio"

Çıkan sonuçlardan binlerce radyo bulabilirsiniz Internet'te. Şu ankı hız ancak ses'e izin verdiği için radyolar var ama ileride her evde bir TV istasyonu olacağına emin olabilirsiniz. Tabii buda Emblaze *(http://www.emblaze.com/atomic/home_.htm)* veya Real Inc. *(http://www.real.com)* gibi firmaların yazılımları ile olacak.

Şimdi Real Audio veya Video evinize sesi veya bilgiyi, getirirken ilk olarak bir real audio serverına bağlanıyor. Buradan size bilgiyi gönderiyor, kaliteyi karşılayacak yeterli hız olmaz ise buffering yapmaya başlıyor ve bu da kesilmelere yol açıyor.

G2 ise yeni buldukları ve Real sistemine integre etmeye çalıştıkları tamamı ile şu anki Real Audio/Video teknolojisinde daha farklı bir sistem. Ses ve görüntü kalitesi süper ve işin güzel yani G2'yu destekleyen yerlerden gelen bilgi kesilmiyor, ama hız azalmalarını karşılayabilmek için kalite biraz düşüyor.

İşin en güzeli siz gidin, *http://www.real.com/g2/index.html* adresinden bu ürünü bir download edin, test edin... Aman dikkat real audio yüklü ise sisteminizde silmeniz gerekecek. Uninstall olayı.

Timur 'WebMan' Çataklı

ON-LINE GAMING

Hint kızları neden alınlarının ortasına nokta yaparlar biliyor musunuz? Ben de bilmiyorum. Bilenler bana mail atabilirler mi acaba, acaip merak ettim şimdi. Beni tam buradan vurun gibi bir şey mi acaba… Amaan bana ne yaw el alemin kızının alnındaki noktadan.

Bu ay hayatım yolculuklar, yıkımlar, yeni başlangıçlar ve garipliklerle doluydu. Tatil yaptım, aşık oldum, terk edildim, öys'ye girdim (hala ısrarla bir okul bitiricem), alkolik oldum, hasta oldum, yıllardır görmediğim halamdan hayat üzerine tavsiyeler aldım, Tolkien okudum, bunalıma girdim, çevremdekileri bunalıma soktum, MEG'i bunalıma soktum, maaşım kadar telefon faturası ödedim.

Geçen ay Bill Amca'ya ettiğim laflar dokunmuş olmalı ki, dergi yayınlandıktan sonra beni aradı. Tabi benim İngilizcemi anlayamadığı için Türkçe konuştuk. Bayağı iyi Türkçe konuşuyor Bill amcam. Anlattı olayı bana: Meğer o esnada bizim irc'deki çocuklardan biri yeni bir nuke programı deniyormuş, tamamen rastlantı eseri o makinayı uçurmuş. "Naapim ben şimdi buna?" diye sordu, ben de "Bırak ya, o kendisi bulur belasını" dedim, yatıştırdım elemanı. Ağladı falan, niye herkes bana sataşıyor, kimse beni anlamıyor, kimse beni sevmiyor, çok yalnızım, gibi bir sürü şey söyledi. O an acıdım adama, anladım yapmak istediklerini. Belli ki hayatı boyunca onu herkes parası veya zekası için sevmiş, hiç dostu yok. "Atla gel uçağa; içelim, konuşalım." dedim. Geldi 10 dakika sonra. Kemancıya götürdüm herifi, giriş paralarını falan ben verdim, adam ruh gibi dolaşıyor zaten. Muzik iyiydi, ama volümü biraz yüksekti, konuşamadık. Adam paso içti, içti, içti. Bu arada hepsini ben ödüyorum, kıllanmaya başladım durumdan, ama noolcak Bill Amcam gelmiş iki birayı mı esirgicez yani. Sonra bu dut gibi sarhoş oldu, tuttum kolundan hadi gidelim dedim, yok babam nerede, eleman yandaki kızlara yazılmaya başladı hafiften, kızların yanındaki herifler kıl oldular buna, tam atlayacaklar, tuttum, çektim, çıkardım bardan, attım taksiye, otele götürdüm. Zıbardı hemen, ben de evime gidip yattım. Ertesi sabah eleman geri döndü, bana da bir hediye bıraktı: Otel Faturası. O an anladım amcamın niye hiç dostu olmadığını tabi.

Bu hikayeden alınacak ders: Zengin'in dostu olmaz, yoksa zengin olmazdı.

Bu ay battle.net olayını inceleyeceğiz. Battle.Net, Blizzard Entertainment'in Online Gaming Network'ü. Elemanlar bu network'te kendi oyunlarını online oynatıyorlar. Blizzard'i ilk kez Warcraft serileriyle tanımıştık. WarCraft normal yollarla netten oynanmayan bir oyun olduğu için yazımızla pek alakası yok, ama daha sonra çıkan Diablo ve oyunla birlikte açılan Battle.Net ile Blizzard, Online Gaming alanındaki iddiasını bir bomba halinde kafamıza attı.

Battle.net'te şu anda iki oyun oynanabiliyor. (Sadece 2 oyun mu demeyin, çünkü bu oyunlar öyle dandik oyunlar değil.) Diablo ve Starcraft.

Diablo, bir nevi cıvıtılmış FRP oyunu. Oyunun hikayesi şu: "Khandaras Krallığı bir kaosa yuvarlanıyor. Bilinmeyen bir şeytanın gücü krallığı bir terör ve iç savaş ortamına sürüklüyor. Çılgın bir kral, onun kayıp oğlu, esrarengiz bir papaz.. Hepsi bu karanlık bilmecenin birer parçası. Kötülüğün kaynağı Tristram kentindeki katedralde bulunuyor. Sen bu kötülüğü bulup yoketmelisin."

Bunun açıklamasını yapayım: Kötü bir adam olan Diablo, bütün arkadaşlarını toplayıp bir köy'ün katedralinin alt katlarına kiracı gelmiş ama, kirasını ödemiyormuş. Ev sahibi de buna kızmış ve etrafa, "Gelin şu kiracıları atın, bütün malları sizin olsun." şeklinde bir haber salıp bütün bileğine güvenenleri kasabaya toplamış. Siz de o şekilde bu olaya karışıyorsunuz.

Tabi bu olaya karışmadan önce gerçek kimliğinizi bulmanız gerekiyor. Üç kimlik seçeneğiniz var. Bunlar Warrior (kılıç, balta vs.), Rogue (Okçu hatun, iyi bir şey) veya Sorcerer (büyücü, sopa taşır, ateş falan çıkarır). Bu kişiliklerden hangisini kendinize uygun görüyorsanız seçiyorsunuz.

Aslında bundan önce Multiplayer'i seçmeniz gerekiyor. Seçtikten sonra karşınıza karakter seçim ekranı gelecek. Burada eski karakterinizi seçebilir ya da yeni bir karakter yaratabilirsiniz. Daha sonraki ekranda ise nerede oynamak istediğiniz sorulacak. Konumuz Battle.Net olduğuna göre siz de onu seçeceksiniz doğal olarak. Bu seçimi yaptığınızda, eğer internet bağlantınız kurulu durumdaysa oyun, en hızlı Battle.Net serverini arayıp ona bağlanacaktır. Şayet elinizdeki Diablo'nun upgrade edilmesi gerekiyorsa, bu da otomatik olarak gerçekleşecektir.

Artık Battle.Net'e girmiş olmalısınız. Battle.Net de Chat Kanalları ve Oyunlar vardır. Chat kanallarını ticaret, kafa avcılığı, geyik, oyuncu bulmak gibi bir çok iş için kullanabilirsiniz. Burada sağ taraftaki nick listesinde anlamlı bir kaç şey mevcut: Kutunun içindeki rakam o oyuncunun level'ını, aynı kutuda bulunabilen kırmızı noktalar oyuncunun Diablo'yu hangi zorluk derecesinde öldürdüğünü (yani normalde öldürebilmişse 1 nokta, hell'de öldürmüşse 3 nokta), nickin solundaki küçük bar'lar ise o oyuncu ile aranızdaki hızı (ne kadar az bar, o kadar hız) gösterir.

Bir oyuna girmek için yandaki JOIN buttonunu kullanmalısınız. Gelecek ekranda o onda oynanmakta olan oyunların bazılarının listesi gelecektir. Bunlardan istediğiniz birine girebilir ya da adını bildiğiniz bir oyuna girecekseniz bu adı uygun yere yazabilirsiniz. Bazı oyunlar şifrelidir ve doğal olarak bu tür oyunlara oyunun şifresini bilmeden giremezsiniz.

Kendi oyununuzu yaratmak içinse, yandaki create buttonuna tıklamanız gerekiyor. Gelen ekranda oyunun adını, isterseniz şifresini ve zorluk derecesini belirleyebiliyorsunuz. Ok'a bastığınızda oyun yaratılıyor ve siz de oyuna giriyorsunuz.

Bir oyuna girdiniz veya yarattınız. Şimdi en çok dikkat etmeniz gereken şey (özellikle de yeniyseniz), Player Killer'lar (PK). Bunlar genellikle cheat kullanırlar, bu yüzden öldürülemezler. Ama sizi bir güzel öldürüp kulağınızı ve eşyalarınızı alırlar. Oyuna şüpheli biri girdiğinde yapmanız gereken Town'a çıkmak veya oyundan çıkmaktır.

Burada cheat olayına değinmeden geçemeyeceğim. Diablo da cheat konusunda büyük problemler mevcut. Çünkü bunlar üretici firmanın kontrolünden çıkmış durumda. Bir Age Of Empires gibi bir cheat seçeneği yok. Birileri oturup Diablo için cheat programları yazıyorlar. Bu programları oyundayken çalıştırıp istediğiniz her türlü özelliğe sahip olabiliyorsunuz (Ölümsüzlük, sınırsız para, güç, dilediğiniz her türlü item vs.). Bu sebepten dolayı Net'te Diablo oynamanın zevki büyük ölçüde kaçıyor tabi, ama gene de zevkli. Umarım Diablo 2 de böyle bir sorun olmaz.

Bu aylık yerim bu kadar. Starcraft'I da yazacaktım ama kader işte. Çok geyik yaptım, alanım bitti.

A$ksız kalın, mutlu ya$ayın.

☒Mennan Kara
Gumba@kurbaga.com

MAGIC
The Gathering™

BEŞİKTAŞ'TA...
KAMER'DE...

KAMER BİLGİSAYAR
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu sok.
No: 2/5 80690 Beşiktaş / İstanbul
Tel: 212.2600225 / 2603776
Fax: 212.2590791

DECKMASTER

YOLUN sonu

KUŞMUK

Tekrar karşınızdayım işte. GameShow dergisinin son sayfasında bir seneyi aşkın bir zamandır yazı yazıyorum. Amacım ne? Sizin duygularınıza tercüman olup, dergi çalışanlarının eksiklerini, hatalarını, yanlışlarını yüzlerine dobra dobra söylemek. Peki ne oldu? Söylediklerimden ders aldılar mı? Orasını pek bilmiyorum. Ama ben konuşmaya devam edeceğim. Artık sayfaları eleştirmekten vazgeçtim. Zaten üç aşağı, beş yukarı aynı sayfaları yapıyorlar. Gerçi o kadar da kötü olmuyor ama ben de aynı şeyleri her ay söylenmekten bıktım. Bundan dolayı artık benim işim yazarlarla. Geçen ay News yazarı ve Zeboşa bir iki lafım olmuştu. Şimdi ise Mert Topçu ya olacak. Ne kadar beni dinler, söylediklerimden ders alır bilemem, ben söylerim söyleyeceğimi. Şimdi bakınız Mert Bey. Geçen ayki Cheats köşesine şöyle bir göz gezdirelim. Ne yapmışsınız? Okuculardan gelen e-mail'leri, mektupları aynen dergiye basmışsınız, işin gerçeği her işin kolayına kaçmışsınız. Kendinizden ne bir nokta, ne bir virgül. Bence bu dergideki görevinizi kendinize gelen mektupları okuyup yayınlamak değil. İnsanların mektuplarına tabii ki yer verin ama her şeyin bir usulü var. Zaten yayınladığınız cheatlerin çoğu çalışmıyor. Bu konuda laf söylemek istemiyorum, çünkü söylersem çok kotü laflar çıkacak ağzımdan. Bi de pişkin, pişkin cheatlerin çalışmama ihtimali yüksektir diye yazmıyor musun? O dergiyi başına yıkasım geliyor. Sonra, sonra giriş yazıları. Sen kendini ne sanıyorsun da, hayat hakkında atıp tutuyorsun, kasıntılarını, iğrendiklerini bize anlatıyorsun. Bunların hiç birisi bizi ilgilendirmiyor. Anladın mı salak herif. Kimse senin hayat tecrübelerini (!) okumak zorunda değil. O sütünu kaldır ordan da, bir iki oyun cheati daha koy. Okuyucuya çok daha yararlı olacağından eminim. Sizce de öyle değil mi şair müsvettesi salak Mert Bey?

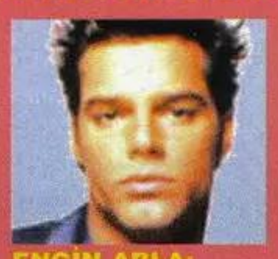
☒Y.S.Y.

Saçlarımız ahenkle dans ediyor ya da BİZ HAZIRIZ, SAÇLAR HAZIR MI?

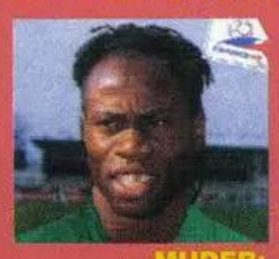
MEG: Saçına tarak değerse başına uğursuzluk geleceği konusunda batıl bir inancı olduğunu düşünüyoruz. Çünkü asla 2cm'den uzun olmadılar.
Mert: Kızıl iyidir diyor. iyidir abiciM hakkaten. :)
Zebani: Uzun saçlarını kestirip (iki sene önce), kominist saçını benimsedi. Yakıştı da kerataya, yani görseniz Zebani demezsiniz...
Engin Abla: Önce uzattı sonra kestirdi, sonra her dişi gibi pişman oldu, postiş olayına girdi. Saç değil, borsa endeksi. Günü gününü tutmuyor.
Timur: "Kolay mı lan Amerika'da yaşamak, değil saçıma bakmak, kaşıyacak vaktim bile olmuyor" diyor. Biz saçlarının artık döküldüğünü düşünüyoruz.
Muder: En son mavi saçlarıyla Ankara sokaklarında cirit atıyormuş. Topoş mu? Yok canıımmmmm....
Hüseyin: Önce Han Solo gibi kestirdi, sonra Luke abim gibi. Son günler C3PO modeli diye tutturdu (nasıl olacaksa?).

DÜNYA KUPASINDA KİM HANGİ TAKIMI TUTUYOR?

MEG: Romanya. Kendileri biraz Galatasaraylı oluyorda. Dergiyi bırakıp az kalsın Fransaya gidiyordu da zor zaptettik.



ENGİN ABLA: Ricky Martin hangi takımdaysa onu tutar. Futboldan çakmaz ama Ronaldo'nun kel kafasını çok sevimli buluyor.

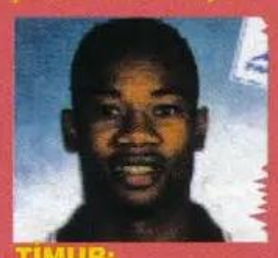


MUDER: En çirkin futbolcuların olduğu Nijerya'yı tutuyor. Onlara bakıp ne kadar yakışıklı olduğunu düşünüyor

MUHAMMED: Güney Afrika. Yeni öğrendiği woodoo büyüleri ve totemlerini denemek için. Ama pek başarılı değil kanımca.

OZGÜR: Asker disiplinini çok iyi uyguladıkları için Almanyayı tutuyor. Maçları savaş boyaları sürüp, çığlıklar atarak seyrediyor.

MERT: Şiir gibi futbol oynadıkları için Fas'ı tutuyor. Elendikleri için yazdığı şiiri de Selahattin Bassir'e gönderdi. Manyak şair işte.



TİMUR: Tabii ki Amerika ve hatta San Francisco Galaxy takımını tutuyor. Fakat her Amerikalı gibi futbol denen oyundan bi haber

BURÇAK: Galatasaray'da okumanın verdiği şımarıklık ve ukalalıkla Fransayı tutuyor. Fransızları bir tek o anlıyor da.

ZEBANİ: Nedeni bilinmiyor ama Tunus'u tutuyor. Büyük boy bir bayrakla Tunus marşını söylerken yakaladık.Hemen dövdük

HÜSEYİN: Henüz maçların başladığından bihaber olduğu için tuttuğu takımın hangisi olduğunu bilmiyoruz. En son UtahJazz diyodu

Ağzımızdan kaçanlar... Ya da ne demek istedikse?

Timur (Sayı: 38, Ararım): Eğri oturalım, doğru konuşalım.
Hayırdır hocam? Taa Amerikalarda sıkıntıdan çıban mı çıktı bi yerlerinde.
MEG (Sayı: 35, Editör): Bu ay canım çok sıkkın, yazı yazmak istemiyorum.
Emriniz olur paşam, siz şöyle bi oturun, ben size bi kahve alıp geleyim.
E.A. (Sayı: 37, EA): Hatta birşey girse de hayatıma tüm yanlışları götürse...
Yok ya, oldu. Söyle ona bize de "Nasıl olacak bu işler?" in cevabını söylesin.
Muder (Sayı: 38, WC98): Ne aşk, ne mavra, ne bitmez tükenmez narsistliğim, ne nihilistliğim kaldı...
Yazık ya, anlaşılamadan gidecek bu diyarlardan. Biri şuna alkollü iken yazı yazmaması gerektiğini söylesin artık.
Zebani (Sayı: Muhtelif, AşırıDoz): Please more data.
Bak gel sana more data göstericem, yanlız şööle bi arkaya geçmemiz lazım.
Muder (Sayı: 35, KO98): Örneğin, Gullit'in bi saçlarını arkaya atışı vardır ki, aaah içim gider.
Bilmiyorum, bilemiyorum. Topoş mu? Yok canııımmmm...

TOP 10 TÜRKİYE

1) WORLD CUP 98
2) STARCRAFT
3) UNREAL
4) ARMY MEN
5) BLACK DAHLIA
6) MIGHT AND MAGIC VI
7) ULTIMATE SOCCER MANAGER
8) FORSAKEN
9) SOLDIERS AT WAR
10) UBIK

TOP 10 U.S.A.

1) STARCRAFT
2) DOMINION
3) QUAKE 2
4) AGE OF EMPIRES
5) MIGHT & MAGIC VI
6) FALL OUT
7) FIFA 98
8) FORSAKEN
9) UNREAL
10) HEROES OF M&M2 COMP.ED.

IN

- Evlilik: Son zamanlarda sıkça sözü geçmeye başladı. Bekleyip, görücez.
- FRP: Bir başka DM ile, yine yeni yeniden. Fakat yeni eli sıkı DM, experience vermediği için, yakında evine giderken ölü bulunacak.
- Geri Sayım: Hızla yaklaşıyor, son iki ay. Danalar kuyruğu kopartılmak üzere hazır bekletiliyor.
- France 98: Her türlü medya dolduşuna son derece müsait olduğumuz için...
- Algida Maraş: Son günlerde bütün iddialara konu oluyor da.

OUT

- Mavra Board ve www.gsmnet.com: Vakitsizlikten siteyle ilgilenemiyoruz, board'un

KAMER'i

bileceksiniz...

KAMER'e

geleceksiniz...

KAMER'de

alışveriş yapacaksınız...

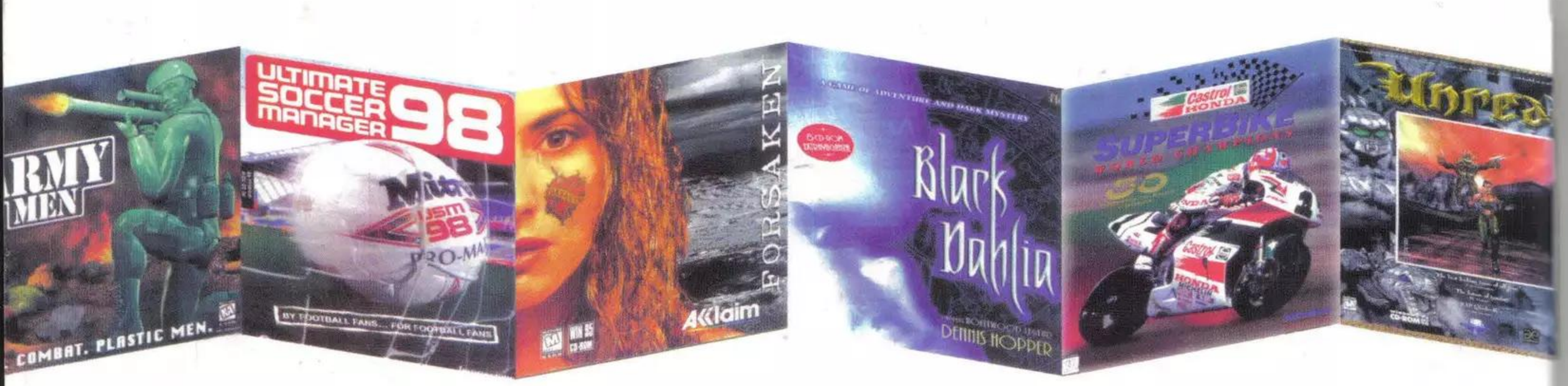
KAMER'den

çıkmayacaksınız...

KAMER BİLGİSAYAR

Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. No 2/5-6
Beşiktaş 80690 İstanbul
Tel: 212.2600225 / 2603776 Fax: 212.2590791

OYUN
OYNAMIYORUZ...



OYUN OYNATIYORUZ!

YILLARDIR EN YENİ OYUNLARI EN ÖNCE ve EN UYGUN ŞARTLARDA
SİZLERE SUNMANIN HAKLI GURURUNU YAŞIYORUZ.
GÖSTERDİĞİNİZ İLGİYE TEŞEKKÜRLER...

SATIŞLARIMIZ TOPTANDIR. PERAKENDE SATIŞIMIZ YOKTUR.

KUTAI COM

ULUSLARARASI ELEKTRONİK SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ.

Siparişleriniz, bayilik başvurularınız ve ayrıntılı bilgi için:
BÜYÜKDERE CADDESİ SİVRİTAŞ SOKAK NO: 11/1 MECİDİYEKÖY / İSTANBUL
TEL: (+90 212) 266 6151 - 266 7319 - 266 3325 - 266 4702 - 273 2855 - 273 2856 FAX: (+90 212) 266 0353
WEB SITE: www.kutai.com.tr e-mail: kutai@turk.net